

# **Technische Hochschule Ostwestfalen-Lippe**

## **Fachbereich Medienproduktion**

### **Bachelorarbeit**

#### **Mensch sieh Dich um -**

Ein Blick auf Gesellschaftsspiele und ihren kulturellen Einfluss:  
Produktion und Redaktion eines Radio-Features

Autor	Daniel Staubesandt
Matrikelnummer	15375075
Eingereicht am	05.10.2020

Erstprüfer	Prof. Dr. phil. Frank Lechtenberg
Zweitprüfer	Tom Kentner

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einleitung .....</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Was ist ein Feature? .....</b>	<b>5</b>
	2.1 Journalistische Darstellungsformen .....	6
	2.2 Geschichte des deutschen Features .....	8
	2.3 Das Radio-Feature heute .....	10
	2.4 Das ist ein Feature .....	13
<b>3</b>	<b>Wie eine Idee entsteht .....</b>	<b>13</b>
	3.1 Motivation und Ideenfindung .....	14
	3.2 Ziele des Radio-Features .....	15
<b>4</b>	<b>Vorproduktion .....</b>	<b>16</b>
	4.1 Die Recherche .....	16
	4.1.1 Über Gesellschaftsspiele und ihren kulturellen Einfluss .....	18
	4.1.2 Der rote Faden: Die Entwicklung eines Gesellschaftsspiels .....	19
	4.1.3 Die Exkurse: Gesellschaftsspiele und Kultur .....	20
	4.2 Das Interview .....	23
	4.2.1 Arten von Interviews .....	24
	4.2.2 Interviews im Rahmen des Features .....	25
	4.3 Das Skript .....	28
	4.3.1 Dramaturgie .....	28
	4.3.2 Schreiben fürs Hören .....	29
<b>5</b>	<b>Produktion .....</b>	<b>33</b>
<b>6</b>	<b>Postproduktion .....</b>	<b>36</b>
<b>7</b>	<b>Der Einfluss des Coronavirus .....</b>	<b>38</b>
<b>8</b>	<b>Fazit .....</b>	<b>39</b>
<b>9</b>	<b>Anhang .....</b>	<b>43</b>
	9.1 Manuskript .....	43
	9.2 Interviews .....	58
	9.2.1 Interview mit Thomas Sellner .....	58
	9.2.2 Interview mit Professor Jens Junge .....	87
	9.2.3 Interview mit Professor Steffen Bogen .....	109
	9.2.4 Interview mit Till Engel .....	128
	9.2.5 Interview mit Manuel Fritsch .....	151
	9.3 Abb. 1: Screenshot des Ergebnisses der Postproduktion .....	169
<b>10</b>	<b>Quellenverzeichnis .....</b>	<b>170</b>
	10.1 Literatur .....	170
	10.2 Internet .....	172
	10.3 Abbildungen .....	175
<b>11</b>	<b>Eidesstattliche Erklärung .....</b>	<b>176</b>

# 1 Einleitung

*"Da es Gottes Wille war, dass die Menschen von Natur aus alle Arten der Freude in sich trügen, damit sie Sorgen und Mühen, wenn sie ihnen widerfahren, ertragen könnten, deshalb suchten die Menschen vielerlei Wege, diese Freuden in ganzer Fülle erlangen zu können. Und aus diesem Grund erfanden und schufen sie verschiedene Arten von Spielen und Spielsteinen, mit denen sie sich erfreuen."*<sup>1</sup>

So beschrieb der spanische König Alfons X. bereits um das Jahr 1284 den Zweck von Gesellschaftsspielen in seinem Werk „Das Buch der Spiele“ oder „Libro de los Juegos“, welches als eines der ältesten Spielebücher überhaupt gilt.<sup>2</sup>

Ob nun wirklich bloß Spaß und Ablenkung zu den Gründen für das Spielen zählen, darf hinterfragt werden. Dass nämlich spielerisch gut gelernt werden kann, bemerkte später unter anderem auch Immanuel Kant in seinem Werk „Über Pädagogik“. Er erklärte, dass die Spiele die besten seien, die neben Übungen der Geschicklichkeit auch welche der Sinne beinhalten und dass man Vorstellungsvermögen und Gedächtnis durch das Spiel schulen könne.<sup>3</sup> Mit großer Wahrscheinlichkeit kann davon ausgegangen werden, dass man bei näherer Untersuchung neben diesen Gründen noch weitere Zwecke des Spielens finden würde.

Die Frage nach dem „Warum“ soll in dieser Arbeit allerdings gar nicht im Mittelpunkt stehen. Wichtig ist, dass sich mehr Gedanken um das Thema Spielen gemacht werden, als man vermuten mag, dass das Spielen uns schon lange begleitet und dass es in einigen Kulturen eine größere Bedeutung hatte, als man zunächst annehmen würde.

Ein Paradebeispiel dafür ist das ägyptische Brettspiel „Senet“, welches dort vor über 3400 Jahren einen hohen kulturellen Stellenwert besaß und später durch seine Mechaniken auch einige unserer bekanntesten Brettspiele beeinflusste. Es wurde häufig als Grabbeigabe verwendet und auch im Grab des Tutanchamun ist ein Senetspieltisch gefunden worden. Gespielt wurde es allerdings nicht nur von der oberen, sondern von allen gesellschaftlichen Schichten.<sup>4</sup>

---

<sup>1</sup> Alfons et al., 2009, S.53.

<sup>2</sup> Vgl. Alfons et al., 2009, S. 16.

<sup>3</sup> Vgl. Kant, 1803, S. 49f.

<sup>4</sup> Vgl. Glonnegger und Rüttinger, 2009, S. 32f.

Selbstverständlich begrenzt sich der Zusammenhang zwischen Gesellschaftsspielen und Kultur nicht nur auf das alte Ägypten, sondern besteht auch heute noch an vielerlei Orten auf die ein oder andere Art.

Hier in Deutschland fängt das beispielsweise bereits im Sprachgebrauch an. Jeder hat schonmal die Redewendungen „in der Zwickmühle stecken“ oder „klein begeben“ gehört, wahrscheinlich sogar benutzt. Allerdings fällt den Wenigsten dabei auf, dass beide Phrasen auf Gesellschaftsspiele zurückzuführen sind. Die erste stammt von einer speziellen Konstellation auf dem Brett des Mühlespiels<sup>5</sup> und die andere vom Zugeben wertloser oder schlechter Karten bei Stichspielen.<sup>6</sup>

Ähnlich wie den Sprichwörtern mit ihrem Ursprung geht es auch den Gesellschaftsspielautoren mit ihren Werken. In beiden Fällen ist den meisten die Herkunft relativ unbekannt. Es ist außerordentlich anstrengend, sofern man kein Experte ist, auch nur drei verschiedene Spieleautoren zu nennen. Eine Handvoll Romanautoren oder Künstler aufzuzählen, fällt dahingegen um einiges leichter.

Dabei verwandelt der Spieleautor genauso wie die Letztgenannten sein eigenes Gedankengut in Ideen und diese Ideen wiederum in ein Ergebnis. Max Jürgen Kobbert, Autor des Spiels „Das verrückte Labyrinth“, beschreibt das Ganze folgendermaßen:

*„Während in der Kunst der Schöpfer in den Vordergrund tritt und oft Kultstatus genießt, wird der Erfinder eines Spiels von den meisten Menschen kaum zur Kenntnis genommen.“<sup>7</sup>*

Das regt zum Nachdenken an. Gerade weil jährlich etliche innovative Spielideen als Neuheiten auf den Gesellschaftsspielmarkt losgelassen werden. Vor allem in Deutschland sollte all dem mehr Beachtung geschenkt werden.

Etliche Brettspielklassiker, die den internationalen Begriff „German Game“<sup>8</sup> (heute öfter: „Eurogame“) geprägt haben, stammen von hier und nicht ohne Grund finden in Essen seit 37 Jahren die Internationalen Spieletage (kurz „SPIEL“) statt,<sup>9</sup> welche als die weltgrößte Gesellschaftsspielmesse gelten und inzwischen mehr als 200.000 Menschen von überall auf der Welt in ihre Hallen locken.<sup>10</sup>

---

<sup>5</sup> Vgl. „In der Zwickmühle stecken“ in: Redensarten.net, 2017.

<sup>6</sup> Vgl. „Klein begeben“ in: Redensarten.net, 2017.

<sup>7</sup> Kobbert et al., 2018, S. 65.

<sup>8</sup> Vgl. Riedlberger, 2007.

<sup>9</sup> Vgl. Breuer, 2019.

<sup>10</sup> Vgl. Schaal, 2019.

Trotzdem fällt es vielen schwer, Spieleautoren und ihren Werken die angemessene Beachtung und Wertschätzung entgegenzubringen.

Um die Gesellschaftsspielentwicklung nachvollziehbarer zu machen und detaillierter zu beleuchten, entsteht im Rahmen dieser Bachelorarbeit im Fachbereich Medienproduktion an der Technischen Hochschule Ostwestfalen-Lippe das Radio-Feature „Mensch sieh Dich um - Ein Blick auf Gesellschaftsspiele und ihren kulturellen Einfluss“, in dem Spieleautor Thomas Sellner bei der Verwirklichung seines Gesellschaftsspiels „Strife of Gods“ begleitet wird.

Der Hörer ist von der ersten Idee an bis zur Finalisierung des Spiels dabei und wird währenddessen durch einige Exkurse über den Zweck des Spielens, dessen kulturellen Wert und Deutschlands Platz in der Gesellschaftsspielszene aufgeklärt. Zugunsten einer besseren Lesbarkeit wird bei Personenbezeichnungen in dieser Arbeit die männliche Form verwendet, welche im Sinne der Gleichberechtigung selbstverständlich für alle Geschlechter gilt.

Diese theoretische Arbeit dokumentiert den kompletten Redaktions- und Produktionsprozess des Projekts und erläutert anhand dessen die journalistische Darstellungsform des Radio-Features.

## **2 Was ist ein Feature?**

Was ist ein Radio-Feature? Was unterscheidet das Feature von sonstigen journalistischen Darstellungsformen? Unter welchen Bedingungen sollte es eingesetzt werden und wann ist eine andere Darstellungsform passender?

Sich diese Fragen zu stellen und beantworten zu können, ist essenziell für die Produktion eines gelungenen Features. Denn, wie Claudia Mast in ihrem Werk „ABC des Journalismus“ anmerkt, „unabhängig vom Medium steht dem Journalisten für die Aufbereitung recherchierter Inhalte eine breite Palette an unterschiedlichen Darstellungsformen zur Verfügung“.<sup>11</sup>

Das Kennen der Charakteristika und Einsatzmöglichkeiten der verschiedenen Darstellungsformen erlaubt es dem Journalisten, in jedmöglicher Situation das optimale „Werkzeug“ für sein Vorhaben auszuwählen. Soll zum Beispiel ein aktuelles, wichtiges Ereignis knapp und präzise objektiv aufbereitet werden, ist der Griff zur Darstellungsform der

---

<sup>11</sup> Mast, 2018, S. 341.

Nachricht passend.<sup>12</sup> Um andererseits eine Meinung zu etwas abzugeben, ist, abhängig von der Intention des Autors, der Einsatz von Kommentar, Glosse oder Kritik empfehlenswert.<sup>13</sup>

In diesem Kapitel werden die diversen journalistischen Darstellungsformen kategorisiert und das Radio-Feature eingeordnet. Es wirft einen Blick auf dessen Geschichte, erläutert seine definierenden Merkmale und fasst seine Eigenschaften zusammen.

## 2.1 Journalistische Darstellungsformen

„Eine Darstellungsform (Genre) im Journalismus ist die formal charakteristische Art und Weise, wie ein zur Veröffentlichung in den Medien bestimmter Stoff bzw. Inhalt gestaltet wird.“<sup>14</sup> Häufig werden diese Darstellungsformen anhand bestimmter Kriterien und Charakteristiken in Gruppen eingeordnet. Kurt Reumann unterscheidet zwischen drei bzw. vier Kategorien. Zu den *„tatsachenbetonten Formen“* zählt er zum Beispiel die Nachricht, den Bericht, die Meldung und das Feature. Hierher sortiert er alle Formen, die die Wirklichkeit abbilden sollen und faktenbasiert sind. Subjektive, bewertende und interpretierende Darstellungsformen, wie beispielsweise den Kommentar, die Glosse oder Rezensionen, ordnet er zu den *„meinungsbetonten Formen“*. Insofern sie sich nicht zu weit außerhalb der Realität bewegen, gehören seiner Ansicht nach Kurzgeschichten, Spielfilme oder Hörspiele zu den *„fantasiebetonten (unterhaltenden) Formen“*. Reumanns vierte Gruppe, die *„Mischformen“* (Rundgespräch, Talkshow, etc.), stellt am ehesten eine Randgruppierung dar, die von anderen Autoren bisher kaum weiter aufgegriffen wurde.<sup>15</sup>

Peter Overbeck hingegen, dessen Dreiteilung stark angelehnt ist an jene von Roloff (1982),<sup>16</sup> lässt nicht nur Reumanns Mischformen außer Acht, sondern verzichtet gänzlich auf das Mit aufnehmen der fantasiebetonten Formen. Stattdessen sortiert er die verschiedenen Darstellungsformen in *„referierende journalistische Textgattungen“* (entsprechen weitestgehend den tatsachenbetonten Formen Reumanns), *„interpretierende journalistische Textgattungen“* und *„kommentierende journalistische Textgattungen“*. Während die Letztgenannten gut mit den meinungsbetonten Formen Reumanns zu vergleichen sind, lassen

---

<sup>12</sup> Vgl. Overbeck, 2009, S. 62f.

<sup>13</sup> Vgl. Overbeck, 2009, S. 114ff.

<sup>14</sup> Mast, 2018, S. 341.

<sup>15</sup> Vgl. Reumann, 2009, S. 130.

<sup>16</sup> Vgl. Roloff, 1982, S. 10.

sich in der Gruppe der interpretierenden Textgattungen gleichzeitig Elemente der tatsachen- und meinungsbetonten Formen Reumanns finden. In dieser Gruppe ist laut Overbeck auch das Feature aufgehoben.<sup>17</sup>

Anhand der unterschiedlichen Sortierungen lässt sich feststellen, dass die Grenzen zwischen den journalistischen Formen teilweise fließend und abhängig von den Intentionen des Journalisten sind. Über die grundlegende Regel, dass Nachricht und Kommentar an entgegengesetzten Enden des Spektrums stehen, ist man sich allerdings einig. Diese Zweiteilung in informierende und meinungsausdrückende Darstellungsformen spielen in der journalistischen Arbeit eine große Rolle.<sup>18</sup>

Versucht man sich an einer Kombination der betrachteten Sichtweisen und Kategorien, ergibt sich eine mögliche Sortierung in folgende Gruppen:

1. „*Referierende Formen*“: Nachricht, Bericht, Statement, Umfrage, Dokumentation, ...
2. „*Interpretierende Formen*“: Reportage, Feature, Portrait, Interview, ...
3. „*Kommentierende Formen*“: Glosse, Kritik, Rezension, Kommentar, ...
4. „*Fantasiebetonte Formen*“: Kurzgeschichte, Spielfilm, Hörspiel, Comics, ...

Bei dieser möglichen Einordnung ist zu beachten, dass Formen der Gruppe zwei durchaus referierende oder kommentierende Elemente beinhalten können. Umgekehrt könnten die Grenzen mancher Darstellungsformen aus den entgegengesetzten Gruppen eins und drei in Richtung der interpretierenden Formen fließen. Die fantasiebetonten Formen werden unabhängig von den anderen mit aufgenommen.

Unter Beachtung der gerade aufgestellten Sortierung ist zu erkennen, dass das Feature irgendwo im Rahmen der interpretierenden Formen einzuordnen wäre. Nichtsdestotrotz gilt immer noch, dass alle Darstellungsformen selten pur auftauchen und öfter, abhängig von der Intention des

---

<sup>17</sup> Vgl. Overbeck, 2009, S. 59f.

<sup>18</sup> Vgl. Mast, 2018, S. 343f.

Journalisten, zusätzlich Elemente anderer Formen aufweisen. Um dennoch einen detaillierten Einblick in die Darstellungsform Feature zu bekommen, wird im nächsten Teil dessen Geschichte näher betrachtet.

## 2.2 Geschichte des deutschen Features

Overbeck beschreibt, dass die Hörer der allerersten Radiosendung Funker auf Schiffen vor der amerikanischen Ostküste von Massachusetts waren. Sie empfingen am Weihnachtsabend des Jahres 1906 ein Signal von Reginald Fessenden, der Wort und Musik ca. 18km weit sendete. Das Medium Radio, welches auf der Erfindung der drahtlosen Telefonie aufbaut, blickt damit inzwischen auf eine rund 114-jährige Geschichte zurück. Aufgrund dessen, dass es drahtlos, anders als die bis dato bekannten Morsecodes unverschlüsselt und im Gegensatz zur Telefonie nicht an spezifische Empfänger gebunden ist, taugt es zum Massenmedium und wurde bekannt als „Rundfunk“.<sup>19</sup>

In Deutschland hat der regelmäßige Radiobetrieb am 29. Oktober 1923 begonnen, als die erste Unterhaltungssendung aus dem Berliner Vox-Haus ausgestrahlt wurde.<sup>20</sup> Das Radio erfreute sich schnell immer größerer Popularität und so waren in Deutschland 1926, zwei Jahre später als in den USA, bereits eine Million Hörer registriert.<sup>21</sup>

Nachdem zunächst nur nicht speziell auf das Radio zugeschnittene Programme wie Lesungen und Inszenierungen übermittelt wurden, experimentierte man schon bald mit den Möglichkeiten des neuen Mediums und versuchte sich am Hörspiel.<sup>22</sup> Als das erste explizit für den Rundfunk in Deutschland verfasste Hörspiel gilt „Zauberei auf dem Sender“ von Hans Flesch, welches am 24.10.1924 gesendet wurde.<sup>23</sup> Dem Hörer sollte durch den klugen Einsatz akustischer Mittel weißgemacht werden, er befände sich mitten in der Situation, die im Werk behandelt wird.<sup>24</sup> Das Interesse an dieser neuen Kunstform ebte auch in den nächsten Jahren nicht ab. Allerdings würden viele der damals gelaufenen Hörspiele heute laut Lindemann und Bauernfeind eher den Features zugeordnet werden, da sie häufig, wie z.B. das von ihnen genannte Beispiel „Malmgreen“ von Walter Erich Schäfer, von realen Ereignissen handelten

---

<sup>19</sup> Vgl. Overbeck, 2009, S. 19f.

<sup>20</sup> Vgl. Krug, 2019, S. 9.

<sup>21</sup> Vgl. Overbeck, 2009, S. 20.

<sup>22</sup> Vgl. Lindemann und Bauernfeind, 2007, S. 43.

<sup>23</sup> Vgl. Schwamberger, 2014, S. 10.

<sup>24</sup> Vgl. Lindemann und Bauernfeind, 2007, S. 43.



und so weniger die für das Hörspiel typische Fiktion enthielten. Das „Noch-nicht-Existieren“ von transportablen Tonbandgeräten führte dazu, dass die thematisierte Realität mithilfe von Geräuschen und Musik aus dem Archiv und Schauspielern im Studio nachgeahmt werden musste.<sup>25</sup> Das Feature selbst brachten später die Briten nach Ende des 2. Weltkriegs nach Deutschland, als sie einen neuen Rundfunksender aufbauten und im Rahmen dessen darin die Abteilung „Talks und Features“ eröffneten. Ihre ersten deutschen Angestellten Ernst Schnabel, Peter von Zahn und Axel Eggebrecht zählen zu den wichtigsten Featureautoren der Nachkriegszeit.<sup>26</sup> Vor allem Letzterer tat sich besonders in der Geschichte des Features hervor und dient als Namensgeber für den Axel-Eggebrecht-Preis, der seit 2008 deutschsprachige Radio-Features auszeichnet.<sup>27</sup>

Die Produktion der ersten umfangreichen Features begann 1947. Während ihrer Laufzeit von einer Stunde aufwärts, in der nun auch auf Kriterien wie Stil, Form oder Dramaturgie geachtet wurde, behandelten sie hauptsächlich aktuelle Themen und lösten die Grenzen zwischen künstlerischer Kreativität und journalistischer Seriosität auf.<sup>28</sup> In ihnen wurde zum Erzeugen von Spannung das Prinzip der Montage genutzt, um das im Fokus stehende Thema aus verschiedensten bzw. entgegengesetzten Perspektiven zu betrachten und durch den Einsatz unterschiedlichster Darstellungsformen aufzuarbeiten. Im Vordergrund der Featureproduktion stand die Experimentierfreudigkeit.<sup>29</sup>

Nachdem der Rundfunk in der Nachkriegszeit ein Hoch genießen konnte, erlebte er sein Tief Mitte der 60er-Jahre durch das Auftauchen des Fernsehers. Dieser stellte eine so große Konkurrenz dar, dass die Hörerzahlen einbrachen und die bis dato populärsten Sendungen zeitlich an den Sendeplan des neuen Mediums angepasst wurden.<sup>30</sup> Neben Konsumenten wanderten außerdem etliche bekannte Featureautoren und finanzielle Mittel vom Radio zum Fernsehen.<sup>31</sup> Um diesen Verlusten entgegenzuwirken, reagierte der Rundfunk weiter auf die sich verändernden Lebensgewohnheiten und optimierte stetig das Programm unter anderem bezüglich Durchhörbarkeit, Aktualität und Personalisierung.<sup>32</sup> Auch das Feature machte Veränderungen durch. Immer seltener wurde seine bereichsübergreifende,

---

<sup>25</sup> Vgl. Lindemann und Bauernfeind, 2007, S. 43f.

<sup>26</sup> Vgl. Lindemann und Bauernfeind, 2007, S. 44.

<sup>27</sup> Vgl. Medienstiftung der Sparkasse Leipzig, o.J.

<sup>28</sup> Vgl. Lindemann und Bauernfeind, 2007, S. 44f.

<sup>29</sup> Vgl. Lindemann und Bauernfeind, 2007, S. 45.

<sup>30</sup> Vgl. Overbeck, 2009, S. 23.

<sup>31</sup> Vgl. Lindemann und Bauernfeind, 2007, S. 47.

<sup>32</sup> Vgl. Overbeck, 2009, S. 23.

experimentierfreudige und aufwendig gefertigte Art. Stattdessen entstanden häufiger in kurzer Zeit produzierte und auf spezifische Zielgruppen zugeschnittene Informationssendungen, die bloß aus vorgelesenen Texten bestanden und trotzdem als Feature betitelt wurden. Sie waren immer noch wichtig und faktenbasiert, aber sie ließen den Zugang zur Realität vermissen.<sup>33</sup>

Ein erneuter Aufstieg wurde laut Lindemann und Bauernfeind durch den ersten Einsatz von tragbaren Tonbandgeräten eingeleitet. Hörspiel- und Featureautoren experimentierten mit der Originaltonaufnahme außerhalb des Studios. Der wirkliche Aufschwung kam allerdings erst mit dem zu der Zeit noch freien Autor Peter Leonhard Braun und seiner Auseinandersetzung mit den Möglichkeiten der Stereophonie. Sein Werk „Hühner“ war das erste deutsche, komplett stereophon aufgenommene und produzierte seiner Art. In ihm bewies Braun, dass die korrekte Nutzung von Geräuschen im Feature dazu dienen konnte, Situationen äußerst anschaulich darzustellen und den Hörer zu fesseln. Er legte damit den Grundstein für das „akustische Feature“. Anders als beim bis dahin üblichen Feature dient nicht das Manuskript als Fundament, sondern die Originaltonaufnahmen, auf denen der Rest des Projekts aufgebaut wird.<sup>34</sup> Jahrzehnte später wird die Featureproduktion durch die digitale Technik in den Neunzigern noch weiter nach vorne gebracht. Die neuen Optionen angesichts der weiterentwickelten Geräte führten zu unkomplizierteren und qualitativ hochwertigeren Aufnahmebedingungen für die Autoren, die das Feature persönlicher denn je gestalten konnten. Selbstverständlich wuchsen durch diesen Fortschritt ebenso die Postproduktionsmöglichkeiten - und damit die potenzielle Komplexität der Komposition - ins Unermessliche.<sup>35</sup>

## 2.3 Das Radio-Feature heute

Die Herkunft des Wortes „Feature“, genauso wie die der gleichnamigen journalistischen Darstellungsform, ist im Englischen zu finden. Dort heißt es so viel wie Merkmal oder Aussehen. Während das dazugehörige Verb „to feature“ für „charakterisieren“ und „charakteristisch darstellen“ stehen kann, vermag es gleichermaßen „kennzeichnen“ oder „bezeichnend sein für“ zu bedeuten.<sup>36</sup> In seinem Versuch, die Darstellungsform zu beschreiben, merkt Zindel an:

---

<sup>33</sup> Vgl. Lindemann und Bauernfeind, 2007, S. 47.

<sup>34</sup> Vgl. Lindemann und Bauernfeind, 2007, S. 48f.

<sup>35</sup> Vgl. Filz, 2007, S. 50 - 53.

<sup>36</sup> Vgl. „feature“ in: Langenscheidt, o.J.

*„Das Verb „to feature“ nahm im Laufe der Radio- und Filmgeschichte die Bedeutung von „darstellen“ und „gestalten“ an. Features sind also Sendungen, die sich neben journalistischer Sorgfalt und solider Recherche auch durch dramaturgische Gestaltung auszeichnen.“<sup>37</sup>*

Besonders dank dieser Eigenschaft heben sie sich vom Rest der Darstellungsformen ab und glänzen durch ihren hohen Grad an Individualisierung durch den Einsatz verschiedenster kreativer Mittel, Werkzeuge und Inhalte.<sup>38</sup> Nicht ohne Grund bezeichnet Janisch das Feature als „die freieste Form aller journalistischen Sendungen.“<sup>39</sup> Auch Overbeck betont, dass jedes Feature in seiner Entstehung und seinem Weg zum Endergebnis einzigartig ist und individuell angegangen werden muss. Allerdings werden durch diese kreative Ungebundenheit auch oftmals Projekte, die keiner ähnlichen journalistischen Darstellungsform eindeutig zuzuordnen sind, bequem Feature genannt.<sup>40</sup> Die Charaktereigenschaft des Features, vielfältig und nahezu frei von Restriktionen zu sein, macht eine konkrete Definition schwierig und lässt es leicht mit anderen Darstellungsformen verschwimmen. Am häufigsten vermengt wird das Feature wohl mit dem Hörspiel und der Reportage.

Letzteres fällt auch Mast auf, die den Unterschied noch einmal herausstellt: Das Ziel einer Reportage ist es, den Konsumenten bei einer einzigartigen Situation, bzw. einer Kette von einzigartigen Situationen dabei sein zu lassen. Der Fokus liegt auf „der Vermittlung von Realität.“<sup>41</sup> Im Gegensatz dazu darf das Feature fiktive, wenn auch faktenbasierte<sup>42</sup>, Beispiele nutzen, unterhaltsamer sein und macht dem Hörer die Allgemeingültigkeit der betrachteten Sachverhalte deutlich.<sup>43</sup> Ähnlich wie die Reportage kann auch das Hörspiel dem Feature nahekommen und umgekehrt. Auf der einen Seite nutzt das Feature bisweilen Musik und Geräusche in großen Mengen oder mit erheblicher Bedeutung und auf der anderen Seite nehmen Hörspiele öfter Gebrauch von non-fiktionalen journalistischen Erzeugnissen.<sup>44</sup> Unterscheiden lassen sich diese beiden Darstellungsformen am besten durch einen Blick auf die bereits erwähnte Faktenbasiertheit, die das Feature, anders als das Hörspiel, zu erfüllen hat.

Das typische Radio-Feature erstreckt sich heutzutage über ca. 53 Minuten.<sup>45</sup> Oft werden sie deshalb zusätzlich zu ihrer Live-Ausstrahlung im Internet hochgeladen, damit Konsumenten

---

<sup>37</sup> Zindel, 2007, S. 20.

<sup>38</sup> Vgl. Zindel, 2007, S. 20f.

<sup>39</sup> Janisch, 2017, S. 307.

<sup>40</sup> Vgl. Overbeck, 2009, S. 90.

<sup>41</sup> Mast, 2018, S. 360.

<sup>42</sup> Siehe: Kapitel 2.1 der vorliegenden Arbeit.

<sup>43</sup> Vgl. Mast, 2018, S. 360f.

<sup>44</sup> Vgl. Filz, 2007, S. 53.

<sup>45</sup> Vgl. Janisch, 2017, S. 309.

das Feature dort fortsetzen oder überhaupt hören können. Für die ersten eigenen produzierten Features empfiehlt Janisch das Anpeilen von ungefähr 30 Minuten. Alles darüber hinaus erfordert mehr Variation, Kreativität und dramaturgisches Geschick, um die Hörer nicht zu verlieren.<sup>46</sup> Teilweise entstehen inzwischen auch sogenannte Mini-Features, die sich durch ihren knapperen Umfang absetzen.<sup>47</sup>

Unabhängig von ihrer Länge lassen sich Features laut Autor und Redakteur Udo Zindel in sechs verschiedene Grundformen einteilen: *Die O-Ton-Montage*, *die Textmontage*, *das Klangbild*, *die reine Erzählform*, *die Collage* und *die Große Form*. Im folgenden Abschnitt wird näher auf diese Formen eingegangen.

In der *O-Ton-Montage* werden, wie der Name bereits vermuten lässt, hauptsächlich - in manchen Fällen ausschließlich - Originaltonaufnahmen eingesetzt. Dabei können sie durch Atmosphären, Geräusche oder Musik ausgeschmückt sein, enthalten allerdings kaum bis gar keine Sprechertexte. Das heißt, auf Erklärungen wird entweder gänzlich verzichtet oder sie existieren in Form von vorgelesenen Schriftstücken, die bei dieser Grundform manchmal spärlich als weiteres dramaturgisches Mittel verwendet werden. Im Gegensatz dazu steht die *Textmontage*, die ihren Fokus auf den Einsatz solch realer Quellen setzt. Stellenweise untermalt mit Musik wird ein Gewebe aus allerhand Textsorten (z.B. historische Unterlagen, Briefe oder Poesie) geschaffen, um den Hörer bestenfalls ohne den Einsatz von O-Tönen zu fesseln. Auch das *Klangbild* will frei von O-Tönen und jeglicher Erklärung sein. Im Mittelpunkt befinden sich hierbei qualitativ hochwertig selbstaufgezeichnete Atmos, Geräusche und Musikstücke, die in der Postproduktion zusammengeführt und arrangiert werden. Es eignet sich zwar nicht für das Aufarbeiten journalistischer Inhalte, aber umso mehr für das „Erleben-lassen“ von besonderen Momenten, Orten und Gefühlen. Alle Feature-Zutaten bis auf erklärende Sprecher finden in der *Collage* zueinander. O-Töne, Dokumente, Geräusche, Musik, usw. werden vereint. Es obliegt dem Hörer selbst, das Werk zu verstehen und ihm zu folgen. Die *reine Erzählform* hingegen legt, anders als die bis hier genannten Formen, großen Wert auf die Nutzung von Sprechertexten und die vom Featureautor selbstgeschriebenen Passagen. Andere Elemente sind in diesem Fall von geringerer Bedeutung und werden selten eingesetzt. Die am meisten vorkommende *Große Form* wird so betitelt, weil in ihr auf das breiteste Spektrum an Feature-Werkzeugen zurückgegriffen werden kann. Speziell zugeschnitten auf das jeweilige Thema ist der Einsatz

---

<sup>46</sup> Vgl. Janisch, 2017, S. 312.

<sup>47</sup> Vgl. Heuer, 2017, S. 169ff.

von allen Komponenten (gelegentlich auch Fiktion) möglich, um ein dramaturgisch und künstlerisch überzeugendes Endprodukt anzufertigen.<sup>48</sup>

Nur selten tauchen die sechs Grundformen in ihrer strengsten und reinsten Gestalt auf. Auch hier gilt die für das Feature typische kreative Freiheit, die die Grenzen zwischen den Formen vereinzelt ineinander übergehen lassen kann. Das zeigt sich ebenfalls im Radio-Feature „Mensch sieh Dich um - Ein Blick auf Gesellschaftsspiele und ihren kulturellen Einfluss“. Im Kern lässt es sich als eine *O-Ton-Montage* definieren, wird allerdings durch einen sehr hohen Anteil von Atmosphären und Geräuschen unterstützt.

## 2.4 Das ist ein Feature

Das Radio-Feature lässt sich nun unter Berücksichtigung der durch verschiedene Autoren in diesem Kapitel gewonnenen Einblicke in dessen Geschichte und Charakteristiken genauer beschreiben: Es gilt als die freieste und experimentierfreudigste aller journalistischen Darstellungsformen. Das Feature arbeitet Sachverhalte faktenbasiert, unterhaltsam und möglicherweise interpretierend aus verschiedenen Perspektiven auf und kann, abhängig vom Thema, aus allen akustischen Gestaltungsmöglichkeiten schöpfen, um ein künstlerisch und dramaturgisch wertvolles Endergebnis zu erreichen. Die Unterstützung durch fiktive Elemente ist ebenfalls möglich. Auch wenn grob zwischen sechs verschiedenen Grundformen unterschieden werden kann, erfordert jede Featureproduktion eine individuelle Herangehensweise und stellt eine Herausforderung für den Autoren dar. Eine goldene Regel für das perfekte Feature existiert nicht. Das inzwischen gängige ca. 53-minütige akustische Feature baut nicht auf einem Manuskript auf, sondern basiert sein Manuskript stattdessen auf dem Fundament zuvor eingefangener Originaltonaufnahmen.

## 3 Wie eine Idee entsteht

Die große kreative Freiheit in der Ideenfindung und Produktion eines Features mag für viele anfänglich verführerisch klingen. Neben der Verpflichtung, nichts Unwahres behaupten zu dürfen, bestehen eben kaum Richtlinien für den Journalisten.<sup>49</sup> Andererseits bedeutet das auch,

---

<sup>48</sup> Vgl. Zindel, 2007, S. 22 - S. 39.

<sup>49</sup> Vgl. Janisch, 2017, S. 307.

die für ein gängiges Feature bisweilen üblichen 53 Minuten an Stille mit interessantem und gut aufbereitetem Inhalt füllen zu müssen. Janisch beschreibt diese Freiheit als „eine Herausforderung, der nicht viele gewachsen sind.“<sup>50</sup>

Für alle, die sich dadurch unter Druck setzen lassen, kann sich schon die Ideenfindung zum Thema des Features als schwierig entpuppen. Stundenlang auf ein leeres Dokument zu schauen, hilft dabei wenig. Selten entspringen Features einem festen Sachverhalt, anhand dessen später passende Experten und Betroffene gesucht werden. So geschieht es öfter bei Dokumentationen und Reportagen. Im Gegensatz dazu entwickelt sich der Ideenfunke des Features eher dank der Geschichte einer Person selbst und wird hinterher bloß mithilfe von journalistischen Mitteln angesichts eines spezifischen Themas aufbereitet.<sup>51</sup>

Die Idee zum Thema des in dieser Arbeit als Fallbeispiel genutzten Features „Mensch sieh Dich um - Ein Blick auf Gesellschaftsspiele und ihren kulturellen Einfluss“ ist (neben den gedanklichen Anstößen des betreuenden Professors) durch eine Zusammensetzung der gerade genannten Wege gefunden worden. Zum einen erschien dem Autor aufgrund seiner persönlichen Erfahrungen und Interessen ein Thema rund um Gesellschaftsspiele naheliegend. Zum anderen fiel ihm die Geschichte des Gesellschaftsspieleautoren Thomas Sellner ein, auf die ihn sein Bekannter Till Engel vom Adellos Verlag<sup>52</sup> hingewiesen hatte und die ihn äußerst neugierig machte.

Auf den nächsten Seiten wird die Motivation des Autors des hier dokumentierten Features aufgezeigt, sein Prozess der Ideenfindung für den Leser nachvollziehbar gemacht und das Ziel des betrachteten Radio-Features erklärt.

### **3.1 Motivation und Ideenfindung**

Gesellschaftsspiele in den Mittelpunkt des Radio-Features zu stellen, war keine reine Willkür. Das Leben des Autors wurde durch sie geprägt und auch heute noch beschäftigt er sich privat sowie während seiner Arbeit ausgiebig mit ihnen. Auf diesem Weg kam unter anderem 2019 sein Interview mit Till Engel (heute Geschäftsführer der Adellos GmbH) zustande. Durch Till

---

<sup>50</sup> Janisch, 2017, S. 307.

<sup>51</sup> Vgl. Janisch, 2017, S. 308.

<sup>52</sup> Siehe: Adellos GmbH, o.J.

Engel erfuhr er vom Spieleautor Thomas Sellner, der gerade dabei war, beim Adellos Verlag sein Kartenspiel „Strife of Gods“<sup>53</sup> zu veröffentlichen.

Der Kontakt konnte schnell hergestellt werden und führte zu detaillierteren Plänen. Um einen Blick hinter die Kulissen der Gesellschaftsspieleentwicklung zu bekommen, ist der Entstehungsweg des Spiels Strife of Gods (von der ursprünglichen Idee über die ersten Tests bis hin zur Fertigstellung) als roter Faden in den Mittelpunkt des Features gerückt. Während weiterführender Recherchen stolperte der Autor außerdem immer wieder über den Ausdruck „Kulturgut Spiel“. Bei näherer Betrachtung stellte sich heraus, dass schon seit Jahren die Diskussion, ob Gesellschaftsspiele als Kulturgut anerkannt werden sollten, geführt wird. Bereits 2010 hatte Max J. Kobbert das Thema in seinem passenderweise „Kulturgut Spiel“ genannten Buch aufgegriffen und ist darin dieser Fragestellung nachgegangen.<sup>54</sup>

Ein Kulturgut sind Gesellschaftsspiele noch nicht, aber die Szene selbst ist in den letzten Jahren tatsächlich immer weitergewachsen. Noch nie in der fast 5000-jährigen Geschichte der Gesellschaftsspiele entstanden so viele innovative Ideen wie heutzutage.<sup>55</sup> Aber werden die Kreativen hinter diesen Ideen überhaupt wahrgenommen? Wie wichtig sind Gesellschaftsspiele für die Gesellschaft und die Weiterentwicklung einer Kultur? Sollten sie als Kulturgüter anerkannt werden? Warum spielen wir überhaupt? Diese und mehr sind wichtige Fragen, die in den dafür vorgesehenen Exkursen des Features beantwortet werden.

Die Themen des Radio-Features „Mensch sieh Dich um - Ein Blick auf Gesellschaftsspiele und ihren kulturellen Einfluss“ sind schlussendlich das genaue Beleuchten der Arbeit von Gesellschaftsspieleautoren anhand von Thomas Sellners Werk Strife of Gods und die Nachforschung bezüglich der kulturellen Werte und Einflüsse von Gesellschaftsspielen.

## **3.2 Ziele des Radio-Features**

Unabhängig seines bisherigen Wissensstands muss das Interesse des Hörers durch den Auftakt des Radio-Features geweckt und gehalten werden. Um Gesellschaftsspielneulinge genauso wie Veteranen der Szene anzusprechen, muss der Autor sein eigenes Vorwissen ausblenden können

---

<sup>53</sup> Vgl. Adellos Games, 2020.

<sup>54</sup> Vgl. Kobbert et al., 2018, S. 8.

<sup>55</sup> Vgl. Grosser, 2018.

und neugierig über das Thema recherchieren. Nur so ist es möglich, die für dieses Feature wichtige Balance zwischen Einsteigerfreundlichkeit und komplexen Inhalten zu wahren. Das Thema Gesellschaftsspiele wird zu Beginn für alle Hörer fassbar gemacht, um später detaillierter auf die Entstehungsgeschichte von *Strife of Gods*, die Arbeit der Spieleautoren und schließlich in den Exkursen auf den Zusammenhang von Kultur und Gesellschaftsspielen einzugehen.

Durch die sich ergänzenden Sprechanteile der Interviewpartner erfahren die Hörer die Thematik aus der Sicht von Spieleautoren, Verlagen, Experten und langjährigen Spielern. Dieser facettenreiche Einblick führt dazu, dass die Konsumenten sich zukünftig reflektierter eine Meinung zu den behandelten Themen bilden und eventuell Gesellschaftsspiele und ihre Erfinder anders wahrnehmen können.

Die Hörer werden für einen kurzen Moment lang an den Spieletisch gesetzt und haben bestenfalls nach dem Vernehmen des Features Lust darauf, eines ihrer eigenen verstaubten Gesellschaftsspiele aus dem Schrank zu holen.

## 4 Vorproduktion

### 4.1 Die Recherche

*„Worüber wir nicht reden können, darüber können wir auch nicht schreiben. Worüber wir nicht klar reden können, darüber können wir auch nicht verständlich schreiben. Worüber wir nicht informiert sind, können wir nicht berichten. Ehe wir berichten, müssen wir uns informieren.“<sup>56</sup>*

Jeder journalistisch aufgearbeitete Inhalt beginnt mit einer gründlichen Recherche, die jedmögliche Fragen zum betrachteten Sachverhalt klären sollte. Solange der eigene Wissensstand nicht als ausreichend empfunden wird, ist es die Pflicht des Journalisten, sich weiter zu informieren, um das Projekt hinterher gut vorbereitet in Angriff nehmen zu können.<sup>57</sup> Informieren ist allerdings nicht mit Recherchieren gleichzusetzen. Laut Mast lassen etliche

---

<sup>56</sup> Kindel, 2005, S. 124.

<sup>57</sup> Vgl. Sauer, 2006, S. 133f.



Redakteure die Gründlichkeit ihrer Recherchen schleifen und geben sich früh mit einfach zu erhaltenden Informationen zufrieden. Für das kritische Überprüfen ist durch den heutigen Zeitdruck wenig Platz.<sup>58</sup> Dabei sollten sie, und Journalisten mit genügend Zeit sowieso, vor allem heutzutage einen ausgesprochen großen Wert auf den Wahrheitsgehalt und den Umfang ihrer Recherchen legen. Schließlich bedeutet das aus dem Französischen kommende Wort nicht „mal in die Suchmaschine eintippen“, sondern „Nachforschung“ und „Ermittlung“.<sup>59</sup> Und als solches sollte der Vorgang nach Möglichkeit auch behandelt werden.

Durch den schnellen Blick ins Internet kann zwar auf Unmengen an (mitunter guten) Informationen zurückgegriffen werden, aber gleichzeitig ist es dabei wichtig, Fake News<sup>60</sup>, unzuverlässige Quellen und weitere Gefahren erkennen zu können. Die Funktionsweise der genutzten Suchmaschine nicht zu hinterfragen und blind nur den ersten Ergebnissen Beachtung zu schenken, zeugt von Unprofessionalität und kann in die „Google-Falle“ führen, in der es immer schwieriger wird, seriöse Informationen von falschen und irrelevanten zu trennen.<sup>61</sup> Um dieser Falle zu entgehen, sollten abhängig vom Thema neben dem Internet möglichst auch andere Quellen in Form von Büchern, Archiven, Interviews, usw. für die Informationsgewinnung zur Hand gezogen werden.<sup>62</sup>

Selbstverständlich ist eine umfassende Recherche besonders wichtig bei journalistischen Darstellungsformen, die die Wahrheit abbilden und reale Situationen wiedergeben sollen wie unter anderem die Nachricht, die Meldung oder der Bericht. Aber auch für das faktenbasierte Feature sollte noch vor Aufnahme der O-Töne ausführlich recherchiert worden sein, um die anschließende Produktion zu erleichtern und keine Fehlinformationen zuzulassen.

Innerhalb der folgenden Abschnitte wird die Recherche bezüglich des in dieser Arbeit betrachteten Radio-Features für den Leser nachvollziehbar gemacht. Durchführung sowie wesentliche Ergebnisse werden aufgezeigt und bilden eine Basis für die nachfolgenden Kapitel.

---

<sup>58</sup> Vgl. Mast, 2018, S. 295.

<sup>59</sup> Vgl. „recherche“ in: Langenscheidt, o.J.

<sup>60</sup> Vgl. „Fake News“ in: Duden, o.J.

<sup>61</sup> Vgl. Kindel, 2005, S. 118f.

<sup>62</sup> Vgl. Kindel, 2005, S. 113.

### 4.1.1 Über Gesellschaftsspiele und ihren kulturellen Einfluss

Egal, ob die Themenauswahl des Features aus Willkür, Neugier oder Vertrautheit getroffen worden ist: Eine ausführliche Recherche ist unabdingbar. Selbst ein bereits bestehender Wissensstand darf keinesfalls ein Grund für weniger ausführliches Recherchieren sein. Auch im Fall des hier dokumentierten Features hat der Autor versucht, sein Vorwissen auszublenden und beinahe bei null anfangen, um das Thema - wie vermutlich einige der Hörer - neu entdecken zu können.

Am Anfang stehen grundlegende Fragen, die leicht durch einen ersten Blick ins Internet beantwortet werden können. Was sind Gesellschaftsspiele? Was war das erste Gesellschaftsspiel? Wer ist Thomas Sellner? Wie heißt sein Spiel? Wie sieht der Entwicklungsprozess eines Gesellschaftsspiels grob aus? Mit welchem Verlag arbeitet er zusammen? Was hat es mit der Diskussion zum Kulturgut Spiel auf sich? Durch gefundene Antworten ergeben sich weitere Anhaltspunkte, an die erneut durch Fragen angeknüpft wird. Während dieser frühen Nachforschungen wird schnell klar, dass durch die zu diesem Zeitpunkt herrschende Corona-Pandemie und dem damit einhergehenden Kontaktverbot größere Messen und Veranstaltungen ausfallen würden und nicht als Informationsquellen genutzt werden könnten.<sup>63</sup> Über die Idee, das Feature als O-Ton-Montage durch digital geführte Interviews aufzubereiten, wird hier zum ersten Mal nachgedacht. Außerdem entdeckt der Autor nützliche Quellen, auf die er zugreift, um tiefer in das Thema einzusteigen. Dabei handelt es sich z.B. um Bücher, besonders informative Webseiten wie die der Spiele-Autoren-Zunft<sup>64</sup> (SAZ) oder auch Betroffene und Experten, die durch ihren Bezug zum Thema spannende Interviewpartner darstellen könnten. In diesem Schritt ist der Autor unter anderem auf Manuel Fritsch und die Professoren Jens Junge und Steffen Bogen aufmerksam geworden. Es bildet sich ein Grundwissen, das der Autor durch die aufgestöberten Quellen weiter ausschmückt. Auch transkribierte Interviews oder sogar der Discord<sup>65</sup> Server des Adellos Verlags dienen zum Gewinn von Informationen, die selbstverständlich alle gründlich gegengeprüft werden. Zusätzlich wird Literatur herangezogen, die zur Übersicht über das Thema beiträgt. Besonders hilfreich war das Werk „Kulturgut Spiel“ von Max Jürgen Kobbert. Durch alle bis hierhin gesammelten Informationen ist das Zusammenstellen tiefgehender Fragen an die O-Ton-Geber

---

<sup>63</sup> Siehe: Kapitel 7 der vorliegenden Arbeit.

<sup>64</sup> Siehe: Spiele-Autoren-Zunft e.V., o.J.

<sup>65</sup> Siehe: Discord, o.J.

möglich, die einem Interview zugestimmt haben und im Feature vorkommen werden. Wie findet ein Autor einen Verlag? Wie sah die Zusammenarbeit zwischen Thomas und dem Adellos Verlag genau aus? Was waren die größten Herausforderungen in der Entwicklung? Warum spielen wir? Inwiefern haben Gesellschaftsspiele Einfluss auf unsere Kultur? Sind Gesellschaftsspiele Kulturgut? Welchen Platz hat Deutschland in der Gesellschaftsspielszene? Aufgrund dessen, dass eine geringe Menge an Autorentext und ein großer Anteil von O-Tönen im Feature erwartet wird, müssen die Interviews bestens vorbereitet sein, um das Stellen der korrekten Fragen zu gewährleisten. Nur so können im Lauf der Gespräche<sup>66</sup> mit den Experten<sup>67</sup> besonders viele spannende Details herausgefunden werden.

Es lässt sich erkennen, dass durch den Start der Nachforschungen eine Kaskade an Fragestellungen, Quellen und dazugehörigen Antworten losgetreten wurde, die sich immer weiter fortgesetzt und zu den resultierenden Ergebnissen geführt hat. Die Informationsgewinnung für dieses Feature lässt sich im Nachhinein in vier Phasen unterteilen: Die grundlegende Recherche, die weiterführende Recherche, die interviewspezifische Recherche und die Interviews selbst als finale Recherche, die gleichzeitig als O-Töne für die Produktion des Features genutzt werden. Durch die zwei verschiedenen Themengebiete des Features - die Entstehung des Gesellschaftsspiels *Strife of Gods* auf der einen und der Zusammenhang von Gesellschaftsspielen und Kultur auf der anderen Seite - musste ständig in einem Spagat recherchiert werden, um sie später im Feature zusammenfließen lassen zu können. Übersichtshalber werden auf den nächsten Seiten deshalb die Grundlagen der im Feature behandelten Themengebiete getrennt voneinander beleuchtet.

#### **4.1.2 Der rote Faden: Die Entwicklung eines Gesellschaftsspiels**

Der Gesellschaftsspieleautor Thomas Sellner und seine Kreation „*Strife of Gods*“ stellen den Hauptstrang des Features dar und anhand seines Beispiels soll nachempfunden werden können, welcher Aufwand hinter der Produktion eines Gesellschaftsspiels steckt, bzw. wie die Entstehung abläuft. Da es sich um ein noch nicht erschienenenes Gesellschaftsspiel handelt, sind bisher kaum Informationen dazu auffindbar. Deshalb fand die weiterführende Recherche diesbezüglich größtenteils über Gespräche und die Interviews mit Thomas Sellner und Till Engel statt, die in ganzer Länge im Anhang zu finden sind. Außerdem konnte die Produktion

---

<sup>66</sup> Siehe Anhang: Interviews.

<sup>67</sup> Siehe: Kapitel 4.2.2 in vorliegender Arbeit.

zum Teil im Discord Server des Adellos Verlags nachempfunden werden. Dort wurden Updates, Unterhaltungen und Fragen an ihre Kickstarterunterstützer veröffentlicht.

„Gesellschaftsspiel“ ist der übergeordnete Begriff zu Brett- und Kartenspielen.<sup>68</sup> Er wird in dieser Arbeit und dem Feature häufig verwendet, wenn von mindestens einem der beiden die Rede ist. Thomas Sellner ist Familienvater, hauptberuflich Programmierer und entwickelt in seiner Freizeit Gesellschaftsspiele.<sup>69</sup> Er arbeitet stets gleichzeitig an einigen verschiedenen Ideen, von denen eine aktuelle das Kartenspiel namens „Strife of Gods“ ist, welches dieses Jahr erscheinen soll.<sup>70</sup> Sein Werk beschreibt er als „taktisches Kartenspiel mit relativ viel Interaktion und kaum Glück.“<sup>71</sup> Spielbar ist es von mindestens zwei bis maximal fünf Personen. Die genauen Regeln sind online verfügbar.<sup>72</sup> Eine erste Idee für das Spiel kam ihm im Mai 2019 und kurz darauf war ein Prototyp fertiggestellt, der getestet werden konnte.<sup>73</sup>

Im Oktober desselben Jahres wurde das Kartenspiel den Verlagen auf der SPIEL in Essen präsentiert und beim Adellos Verlag untergebracht. Gemeinsam mit dem Verlagsgeschäftsführer Till Engel fing er noch Ende 2019 an, das Spiel weiterzuentwickeln und im Frühjahr 2020 wurde zum Einholen der Produktionskosten eine erfolgreiche Kampagne auf der Crowdfunding-Plattform Kickstarter eröffnet.<sup>74</sup> Insofern der Zeitplan eingehalten werden kann, befindet sich das Spiel ab Oktober 2020 nach anderthalb Jahren Entstehung verkaufsbereit im Laden.<sup>75</sup>

#### **4.1.3 Die Exkurse: Gesellschaftsspiele und Kultur**

In diesem Themenabschnitt wurde in Erfahrung gebracht, inwiefern Gesellschaftsspiele mehr als nur Vergnügen sein und sogar großen Einfluss auf Kultur haben können. Die Erkenntnisse sind als Exkurse in den Verlauf des Features eingepflegt. Bücher und das Internet wurden dazu ebenso durchforstet wie das Wissen der interviewten Experten Professor Jens Junge, Professor Steffen Bogen und Manuel Fritsch. Im Rahmen dessen stieß der Autor auf Informationen, deren Grundzüge in den folgenden Zeilen dargelegt werden. Detaillierter lassen sich diese und weitere

---

<sup>68</sup> Vgl. „Gesellschaftsspiel“ in: Wortbedeutung.info, o.J.

<sup>69</sup> Vgl. Anhang: Interview mit Thomas Sellner, Z. 259 - 262.

<sup>70</sup> Vgl. Anhang: Interview mit Thomas Sellner, Z. 1175 - Z. 1179.

<sup>71</sup> Anhang: Interview mit Thomas Sellner, Z. 155.

<sup>72</sup> Siehe: Adellos GmbH, o.J.

<sup>73</sup> Vgl. Anhang: Interview mit Thomas Sellner, Z. 909f.

<sup>74</sup> Vgl. Anhang: Interview mit Till Engel, Z. 494 - Z. 504.

<sup>75</sup> Vgl. Anhang: Interview mit Thomas Sellner, Z. 912f.

den im Anhang befindlichen Interviews mit den genannten Experten entnehmen.

Auf der Suche nach dem Zweck des Spielens trifft man auf verschiedene Ansichten. Einige davon sind im Zuge der Arbeit bereits erwähnt worden.<sup>76</sup> Jens Junge, Professor der Ludologie (= die Lehre des Spielens), gibt im Rahmen des Interviews seine eigene Meinung dazu preis. Laut ihm ist, ähnlich wie die uns zur Verfügung stehende Vielfalt an Spielvariationen, die Anzahl an Gründen für das Spielen immens und nicht auf ein oder zwei zu begrenzen.<sup>77</sup> Als Beispiele nennt er Erholung von der Arbeit und das Einüben spezifischer gesellschaftlicher Regeln durch das Spielen. Außerdem ist dabei das Eintauchen in einen sogenannten „Magic Circle“ möglich, in dem abseits des Alltags Spaß gehabt werden kann. Wie Kant greift auch er die Möglichkeit des Lernens als einen Grund für das Spielen auf, bezieht sich allerdings auf die im Magic Circle gemachten Erfahrungen. Von ihnen kann der Spieler lernen, in seinem echten Leben anders aufzutreten und insgesamt kreativer zu werden. Die von ihm zuletzt erwähnte Möglichkeit ist, das Spielen zur Ablenkung von einer schrecklichen Realität zu nutzen und dieser so für einen Moment zu entkommen.<sup>78</sup>

Gekannt hat man Gesellschaftsspiele schon im alten Ägypten. Das Spiel Senet wurde dort ab ca. 3200 v. Chr. gespielt und diente als Grabbeigabe vieler Pharaonen.<sup>79</sup> Senet bedeutet Passieren und kann nach Professor Steffen Bogen auch mit dem Übergang ins Jenseits in Verbindung gebracht werden.<sup>80</sup> Andere alte Spiele wie das „Königsspiel von Ur“ oder das aus dem Hinduismus stammende „Pachisi“ blicken ebenfalls auf einen religiösen Ursprung zurück. Sie alle sind Laufspiele mit dem Ziel, an einen sicheren Ort zu gelangen. Laut Junge haben daraus resultierend die Konzepte der ersten existierenden Spiele allesamt mit der Sesshaftwerdung des Menschen zu tun.<sup>81</sup> Ein weiteres Spiel, das einen besonders hohen Stellenwert genoss, ist das aus vier anderen Kartenspielen im Jahre 1813 entstandene Skat. Dabei ist anstatt dem König auf einmal der Bube Trumpf gewesen und unter anderem aus diesem Grund ist es Junge zufolge über die Jahre bis zur Deutschen Revolution 1848 immer populärer unter dem Volk geworden.<sup>82</sup> Gesellschaftsspiele können also genauso Einfluss auf Stimmungs- und Meinungsbildung haben wie andere Medien und anstatt sie bloß zu

---

<sup>76</sup> Siehe: Kapitel 1 der vorliegenden Arbeit

<sup>77</sup> Vgl. Anhang: Interview mit Professor Jens Junge, Z. 108 - 113.

<sup>78</sup> Vgl. Anhang: Interview mit Professor Jens Junge, Z. 71 - 102.

<sup>79</sup> Vgl. Glonnegger und Rüttinger, 2009, S. 32.

<sup>80</sup> Vgl. Anhang: Interview mit Professor Steffen Bogen, Z. 421f.

<sup>81</sup> Vgl. Anhang: Interview mit Professor Jens Junge, Z. 255 - 263.

<sup>82</sup> Vgl. Anhang: Interview mit Professor Jens Junge, Z. 268 - 282.

konsumieren, kann man mit ihnen darüber hinaus auch interagieren.<sup>83</sup>

Diese Beispiele zeigen, was für eine Signifikanz Gesellschaftsspiele besitzen können. Trotzdem bekommen sie verhältnismäßig wenig Aufmerksamkeit. Digitale Spiele sind seit 12 Jahren als Kulturgut vom deutschen Kulturrat anerkannt, werden in Museen ausgestellt und gefördert.<sup>84</sup> Analoge Spiele sind älter, werden allerdings nicht in so einem Maße kulturell wertgeschätzt. Dabei definiert Junge Kultur als „alles das, was vom Menschen geschaffen ist. [...] Also alles, was wir Menschen erschaffen, ist letztendlich ein Kulturgut.“<sup>85</sup> Die Spiele-Autoren-Zunft e.V. ist ebenso vom kulturellen Wert der Gesellschaftsspiele überzeugt und setzt sich dafür ein, mehr Menschen eben diesen Wert erkennen zu lassen. Unter anderem fordert sie die Aufnahme von Gesellschaftsspielen in die Deutsche Nationalbibliothek<sup>86</sup> und wurde dabei vom Deutschen Kulturrat unterstützt.<sup>87</sup> Früchte getragen hat die Anfrage bisher nicht. Die Anerkennung von Gesellschaftsspielen als Kulturgut wird bereits lang diskutiert. Schon 2010 hat sich Max Jürgen Kobbert damit in seinem Werk „Kulturgut Spiel“ auseinandergesetzt.<sup>88</sup> Die drei zu diesem Thema befragten Experten Professor Jens Junge, Professor Steffen Bogen und Manuel Fritsch sind allesamt der Meinung, dass Gesellschaftsspiele Kulturgut werden sollten.<sup>89</sup>

Deutschlands Rolle in der Gesellschaftsspielszene selbst ist riesig. Dafür gibt es mehrere Gründe. Zum einen ist der international verbreitete Begriff „German Game“ oder inzwischen auch „Eurogame“ in Deutschland durch das Spiel „Siedler von Catan“ von Gesellschaftsspieleautor Klaus Teuber entstanden. Charakterisierend für diese „German Games“ ist der besondere Fokus auf komplexe Spielmechaniken und taktische Tiefe.<sup>90</sup> Außerdem kommen neben Klaus Teuber einige weitere der berühmtesten Gesellschaftsspieleautoren aus Deutschland. In Essen findet jährlich mit den Internationalen Spieletagen (auch genannt SPIEL) die größte Brett- und Kartenspielmesse der Welt statt und der von einer deutschen Jury seit 40 Jahren verliehene Preis „Spiel des Jahres“ ist auch über die Grenzen dieses Landes hinweg von außerordentlicher Bedeutung.<sup>91</sup>

---

<sup>83</sup> Vgl. Anhang: Interview mit Professor Jens Junge, Z. 283 - 286.

<sup>84</sup> Vgl. game - Verband der deutschen Games-Branche, o.J.

<sup>85</sup> Anhang: Interview mit Professor Jens Junge, Z. 233 - 238.

<sup>86</sup> Vgl. Spiele-Autoren-Zunft e.V., 2017.

<sup>87</sup> Vgl. Deutscher Kulturrat, 2015.

<sup>88</sup> Vgl. Kobbert et al., 2018, S. 8.

<sup>89</sup> Vgl. Anhang: Interview mit Professor Jens Junge, Z. 588 - 595. / Vgl. Anhang: Interview mit Professor Steffen Bogen, Z. 577 - 580. / Vgl. Anhang: Interview mit Manuel Fritsch, Z. 473 - 476.

<sup>90</sup> Vgl. Anhang: Interview mit Manuel Fritsch, Z. 136 - 149.

<sup>91</sup> Vgl. Anhang: Interview mit Manuel Fritsch, Z. 400 - 422.

## 4.2 Das Interview

Genauso wie die Recherche stammt der Begriff „Interview“ aus dem Französischen. „Entrevue“ bedeutet dort „verabredete Zusammenkunft“ und kann laut Duden ebenfalls Synonym sein für „Dialog“, „Unterredung“ oder „Wortwechsel“.<sup>92</sup> Es existieren viele verschiedene Definitionen für diese spezielle Form von Gespräch. Tatsache ist, dass sie für Journalisten „ein wichtiges Mittel zur Informationsbeschaffung und eine massenhaft verwendete Form der Berichterstattung“<sup>93</sup> darstellt. Dabei kann es, wie es auch in der Produktion des hier betrachteten Features der Fall war, gleichermaßen zu Recherchezwecken und als journalistische Darstellungsform genutzt werden. Der größte Unterschied vom Interview als Darstellungsform zum üblichen Privatgespräch zwischen zwei Personen ist die Anwesenheit einer dritten Instanz, für die die erhaltenen Antworten bestimmt sind: Die Empfänger. Optimalerweise achtet der Interviewer - Ausnahmen bestätigen die Regel - darauf, weder sich selbst noch den Interviewpartner in den Mittelpunkt zu stellen und stattdessen stets Interesse und Wissensstand der eben erwähnten Empfänger im Hinterkopf zu behalten.<sup>94</sup> Trotzdem sollte sich der Journalist durch Recherche gut auf seinen Gegenüber vorbereiten und einen Fragenkatalog erstellen, der als roter Faden dient und an dem er sich entlanghangeln kann.<sup>95</sup> Zu viel Planung kann allerdings auch schädlich sein. Flexibles Zwischenfragen und Nachhaken ist wichtig, um ein organisch wirkendes Gespräch zu führen und es nicht wie das Abarbeiten einer Checkliste erscheinen zu lassen. Eine weitere Aufgabe des Fragenden ist es nach Friedrichs und Schwinges, die inhaltliche und die emotionale Ebene des Interviews zu navigieren. Ein Fehltritt auf der einen Ebene kann die andere negativ beeinflussen und umgekehrt. Im Bestfall ist eine positive Grundstimmung zu empfehlen, um die Aussicht auf „gute“ Antworten zu erhöhen.<sup>96</sup> Navigiert werden muss auch die Auswahl der verschiedenen Frageformen. Eingeteilt werden Fragestellungen im Allgemeinen in sogenannte „geschlossene Fragen“, deren Antwortmöglichkeiten auf eine Auswahl oder Ja/Nein beschränkt sind und offene Fragen beginnend mit „was“, „wie“, „warum“, usw., die zum Ausholen und Erzählen einladen. Für ein gelungenes Interview ist das ungefähre Gleichgewicht beider Typen empfehlenswert.<sup>97</sup>

Nach diesen grundlegenden Hilfestellungen, die auch im Verlauf der Interviews dieses Features

---

<sup>92</sup> Vgl. „Interview“ in: Duden o.J.

<sup>93</sup> Müller-Dofel, 2017, S. 16.

<sup>94</sup> Vgl. Friedrichs und Schwinges, 2016, S. 20ff.

<sup>95</sup> Vgl. Mast 2018, S. 372.

<sup>96</sup> Vgl. Friedrichs und Schwinges, 2016, S. 19f.

<sup>97</sup> Vgl. Mast 2018, 373f.

genutzt wurden, wird auf den nächsten Seiten auf die Unterteilung in verschiedene Interviewtypen nach Müller-Dofel eingegangen. Außerdem wird die Vorbereitung des Autors auf die Interviews für das Feature „Mensch sieh Dich um - Ein Blick auf Gesellschaftsspiele und ihren kulturellen Einfluss“ näher betrachtet und die verschiedenen O-Ton-Geber werden vorgestellt.

#### 4.2.1 Arten von Interviews

Um die Auswahl der in der Featureproduktion genutzten Interviewart begründen zu können, werden vorher die unterschiedlichen Kategorien nach Mario Müller-Dofel aufgezeigt. Seiner Ansicht nach gibt es an dieser Stelle fünf verschiedene Möglichkeiten: Das *Sachinterview*, das *Meinungsinterview*, das *personalisierte Interview*, das *personalisierte Sachinterview* und das *Rechercheinterview*. Letztgenanntes ist streng genommen kein Teil der Darstellungsform, sondern gehört als Technik zur in dieser Arbeit bereits behandelten Recherche.

Das *Sachinterview* wird benutzt, wenn es um die Frage nach klaren Tatsachen geht (z.B. „Wie viele Personen waren denn jetzt im Endeffekt an diesem Spiel *Strife of Gods* beteiligt?“<sup>98</sup>). Wenn ein Kommentar oder eine Beurteilung zu etwas eingefangen werden soll, ist hingegen das *Meinungsinterview* zu empfehlen (z.B. „Was ist denn deiner Meinung nach der Zweck des Spielens? Warum spielen wir?“<sup>99</sup>). Am meisten ist über den Interviewpartner selbst im *personalisierten Interview* zu erfahren. Hier ist es besonders wichtig, den Gegenüber einschätzen zu können und auf die im vorhergegangenen Kapitel erwähnte emotionale Ebene zu achten, um nicht durch einen Fauxpas zu tief in die Privatsphäre einzudringen und dadurch die Interviewsituation unbehaglich zu machen (z.B. „Angenommen, [...] du könntest nur noch eine Art von Spiel konsumieren und in deinem Podcast diskutieren. Also analoge oder [...] digitale Spiele. Wofür würdest du dich von Beiden entscheiden und warum?“<sup>100</sup>). Zu guter Letzt führt Müller-Dofel noch das *personalisierte Sachinterview* an, welches als Fusion alle vorangegangenen Typen, das Rechercheinterview ausgeschlossen, in sich vereint. Entsprechend sind Interviews dieser Art häufig länger, ausführlicher und verlangen dem Journalisten mehr ab.<sup>101</sup>

---

<sup>98</sup> Anhang: Interview mit Thomas Sellner, Z. 873f.

<sup>99</sup> Anhang: Interview mit Professor Jens Junge, Z. 59f.

<sup>100</sup> Anhang: Interview mit Manuel Fritsch, Z. 197 - 200.

<sup>101</sup> Vgl. Müller-Dofel 2017, S. 16ff.



## 4.2.2 Interviews im Rahmen des Features

Anhand der im Kapitel 4.2.1 angebrachten Beispiele aus den im Anhang befindlichen Interviews ist zu erkennen, dass während der Produktion des betrachteten Radio-Features durchweg das *personalisierte Sachinterview* zum Einsatz kam. Durch die digitale Verfügbarkeit aller O-Ton-Geber war es zwar möglich, ab und zu ohne Aufzeichnung kleinere Zwischenfragen zu stellen, aber der größte Anteil aller Informationen wurde durch die Interviews gewonnen. Das heißt, sie wurden gleichzeitig zu Recherchezwecken und als journalistische Darstellungsform zum Einfangen der O-Töne eingesetzt. Auch Zindel, Schwochow und Rein halten ein ausgedehntes, lockeres und persönliches Gespräch für die beste Basis eines Feature-Interviews. Ein einfaches „Frage-Antwort-Spiel“ eignet sich in diesem Fall weniger, weil sich dabei nicht kennengelernt oder eine Verbindung aufgebaut werden kann.<sup>102</sup> Des Weiteren empfehlen die drei, sich im Falle eines großzügigen Interviews im Voraus genauestens mit dem geplanten Interviewpartner auseinanderzusetzen. Möglichkeiten dafür sehen sie zum Beispiel in deren Lebensläufen oder veröffentlichten Werken (sofern vorhanden und einsehbar).<sup>103</sup> Auch in der Vorbereitung auf die im Anhang verfügbaren Interviews wurde davon Gebrauch gemacht. Vor allem für die Unterhaltung mit Professor Jens Junge konnten viele Informationen, die den Grundstein für spannende Fragen gelegt haben, seiner eigenen Internetseite<sup>104</sup> entnommen werden. Insgesamt ist die Interviewvorbereitung sehr gründlich gewesen und hat mehr Zeit in Anspruch genommen als die Gespräche selbst. Während die Informationen zu den Personen beinahe ausschließlich aus dem Internet oder Unterhaltungen mit Kontakten gezogen wurden, nachdem die grundlegenden Nachforschungen beendet waren, basieren viele Fragen auch auf der kompletten im Kapitel 4.1 beschriebenen Recherche und den dafür genutzten Quellen. Nach und nach wurden Fragenkataloge für die einzelnen Interviewpartner entworfen, die im Interview selbst durch spontane Zwischenfragen unterstützt worden sind. Bei genauem Hinsehen lässt sich in jedem Interview eine Struktur erkennen: Auf eine Reihe aus lockeren, persönlichen Einstiegsfragen folgen detailliertere, mitunter philosophische - in eigene Themenblöcke sortierte - Fragen und gegen Ende des Interviews werden Ausstiegsfragen mit Zukunftsausblick gestellt. Auf diese Weise hat jedes von ihnen seinen eigenen roten Faden und eine Struktur, die es für den Autor und seinen Gesprächspartner übersichtlicher macht. Unter den Fragen befinden sich zum einen speziell auf die Person zugeschnittene und zum anderen die allgemeinen, die in mehreren

---

<sup>102</sup> Vgl. Zindel et al., 2007, S. 99.

<sup>103</sup> Vgl. Zindel et al., 2007, S. 100.

<sup>104</sup> Siehe: Dr. Jens Junge, o.J.

Interviews gestellt werden. Sicherlich hätten einige der zuletzt genannten oder sehr persönlichen Fragen weggelassen werden können, um Arbeit und Zeit zu sparen. Durch diese Fragen wollte der Autor allerdings einerseits in der Manuskriptverfassung und der Postproduktion einen höheren Grad an kreativer Freiheit erreichen und andererseits für ein ausgedehntes und möglichst lockeres Gespräch sorgen. Eingeteilt sind die fünf O-Ton-Geber in zwei verschiedene Gruppen: Die Gruppe der Gesellschaftsspielentwicklung und die Gruppe der Gesellschaftsspielkultur. In den nächsten Zeilen werden die einzelnen Personen und ihre Bedeutung im Feature vorgestellt.

*Thomas Sellner* ist der Protagonist des Features und als nebenberuflicher Gesellschaftsspieleautor Experte für den Bereich der Gesellschaftsspielentwicklung. Ihn zu erreichen war durch den zuvor bereits bestehenden Kontakt zu Till Engel ein Leichtes. Im Interview mit ihm lag der Fokus auf der Entstehung seines Kartenspiels *Strife of Gods*, dem Blickwinkel eines Autors in der Gesellschaftsspielszene und seinen persönlichen Ansichten und Erfahrungen. All das und mehr beschreibt er den Hörern auf eine sympathische Art und Weise.

*Till Engel*, einer der zwei Geschäftsführer des Adellos Verlags und Bekannter des Autors, stellt den zweiten Experten für den Informationsstrang der Gesellschaftsspieleentwicklung dar. Er war die zuallererst kontaktierte Person und gibt sowohl einen weiteren kleinen Einblick in die Arbeit eines Autors als auch einen großen in die Arbeit eines aufstrebenden Verlags. Durch ihn und Thomas Sellner kann die Entstehung des Spiels *Strife of Gods* von Anfang bis Ende nachempfunden werden.

*Manuel Fritsch* bildet als langjähriger Spielejournalist, Podcaster<sup>105</sup> und seit 2019 „Spiel des Jahres“ - Jurymitglied eine Verbindung zwischen den zwei verschiedenen Themengebieten. Der Kontakt zu ihm konnte durch Beziehungen und die bisherige Arbeit des Autors in der Gesellschaftsspielszene hergestellt werden. Durch seinen Berufsweg und seine Interessen spielt Manuel durchweg Unmengen an Gesellschaftsspielen und weiß, über sie zu sprechen und sie zu beurteilen. Durch seine Sicht wird im Feature auf beide Bereiche aus der Perspektive des Konsumenten geschaut. Er kann durch seine Erfahrungen über Spiele, Spieleentwicklung und Deutschlands Platz in der Gesellschaftsspielszene genauso berichten, wie über den

---

<sup>105</sup> Siehe: Insert Moin, o.J.

## Zusammenhang von Gesellschaftsspielen und Kultur.

*Prof. Dr. Jens Junge* unterrichtet an der Design Akademie Berlin und hat 2014 das Institut für Ludologie in derselben Stadt gegründet. Angefangen bei seiner Arbeit im Gesellschaftsspielefachmagazin „Spielbox“ über die Eröffnung der Firma Mediastart und dem Internetspieleportal „spielen.de“ bis hin zu seinen aktuellen Forschungen im Bereich der Ludologie hat er sich sein Leben lang mit dem Spielen auseinandergesetzt. Auf ihn gestoßen ist der Autor während seiner Internetrecherche durch ein transkribiertes Interview im Börsenblatt vom 05. Februar 2020.<sup>106</sup> Ein Interviewtermin, bei dem der kulturwissenschaftliche Aspekt des Features im Mittelpunkt stand, konnte unproblematisch per Mail vereinbart werden.

*Prof. Dr. Steffen Bogen* unterrichtet Kunstwissenschaft und Kunstgeschichte an der Universität Konstanz und ist Autor einiger Bücher und mehrerer Gesellschaftsspiele, mit denen er jeweils einmal die Titel „Spiel des Jahres“ und „Kinderspiel des Jahres“ gewonnen hat. Von ihm stammt das Zitat „Wenn Menschen zusammensitzen und spielen, was soll das anders sein als Kultur?“ und sein Name wird häufig in Verbindung mit der Diskussion rund um das Thema „Kulturgut Spiel“ gelesen. Entdeckt hat ihn der Verfasser dieser Arbeit durch einen Bericht zum Tag der Brettspielkritik 2019.<sup>107</sup> Professor Steffen Bogen verkörpert im Rahmen des Features den zweiten Experten zum Thema Gesellschaftsspielkultur und kann in diesem Zusammenhang zusätzlich aus der Sicht eines preisgekrönten Spieleautoren berichten.

Zu den zu Beginn des Projekts außerdem kontaktierten Personen, die entweder verhindert waren oder sich nicht zurückmeldeten, gehören die Geschäftsführerin des Friedhelm Mertz Verlags Dominique Wetzler, der Kulturgeschichtsforscher Ernst Strouhal, der Autor der Spielereihe „Siedler von Catan“ Klaus Teuber und die Gesellschaftsspielekritiker Johannes Jäger und Jan Cronauer. Mit Peter Berneiser, dem Public Relations Manager vom Pegasus Verlag, war ursprünglich auch ein Interview geplant. Das wurde allerdings im Laufe der Produktion wieder abgesagt, um den Umfang des Features nicht noch weiter ausufern zu lassen. Er hätte, ergänzend zu Till Engel, aus der Perspektive eines größeren Gesellschaftsspieleverlags sprechen sollen.

Nachdem die verschiedenen O-Ton-Geber nun vorgestellt wurden, lässt sich erkennen, dass

---

<sup>106</sup> Siehe: Börsenblatt, 2020.

<sup>107</sup> Siehe: Schrapers, 2019.

innerhalb des Features Gesellschaftsspielautoren, Spieleverlage, Spieler und Experten zu Wort kommen. Die fünf ausgewählten Interviewpartner bringen jeweils einen eigenen Teil an Expertise mit, ergänzen sich und decken ein breites Spektrum an Blickwinkeln und Erfahrungen ab. Alle Interviews wurden zusätzlich transkribiert und sind in voller Länge im Anhang dieser Arbeit zu lesen. Die Durchführung der Interviews und anderer Aufnahmen wird im Kapitel „Produktion“ weiter ausgeführt.

## **4.3 Das Skript**

Im heutzutage üblichen akustischen Feature entsteht das Manuskript erst nach dem Aufnehmen der Originaltöne.<sup>108</sup> Genau so wird auch das Skript für das in dieser Arbeit betrachtete Feature verfasst. Aufgrund der außerordentlichen Länge und dem Informationsgehalt der fünf Interviews bietet sich die Aufbereitung der Thematiken als O-Ton-Collage an. Daraus folgt, dass weniger das Schreiben von Autorentexten und umso mehr das Filtern, Sortieren, Auswählen und Anordnen der zur Verfügung stehenden Originaltonaufnahmen in den Mittelpunkt der Skriptverfassung rücken. Auf den kommenden Seiten wird die Ausarbeitung des Skripts des Features „Mensch sieh Dich um - Ein Blick auf Gesellschaftsspiele und ihren kulturellen Einfluss“ genauer betrachtet. Das fertige Manuskript befindet sich zur Veranschaulichung im Anhang.

### **4.3.1 Dramaturgie**

Das Feature „Mensch sieh Dich um - Ein Blick auf Gesellschaftsspiele und ihren kulturellen Einfluss“ besteht aus zwei verschiedenen, nebeneinander laufenden Strängen. Den Hauptteil und roten Faden bildet das Begleiten der Entwicklung des Kartenspiels *Strife of Gods*. Als Nebenhandlung sind verschiedene Exkurse zum Thema Gesellschaftsspiele und ihrem Zusammenhang mit Kultur in den Hauptstrang eingepflegt, die für einen größeren Überblick sorgen. Bezüglich der äußeren Dramaturgie ist also ein Ereignis als Gerüst zu erkennen, welches den Aufbau des Features definiert und durch die eingewobenen Exkurse mit Hintergrundinformationen gefüllt wird.<sup>109</sup> Als innere Dramaturgie beziehungsweise Reihenfolge der präsentierten Erzählungen wurde passenderweise ein natürlicher Zeitablauf<sup>110</sup>

---

<sup>108</sup> Siehe: Kapitel 2 der vorliegenden Arbeit.

<sup>109</sup> Vgl. Schwochow und Zindel 2007, S. 150.

<sup>110</sup> Vgl. Schwochow und Zindel 2007, S. 157f.

gewählt. Die Entwicklung von *Strife of Gods* wird chronologisch, allerdings mit Zeitsprüngen, von Anfang bis Ende dargestellt. So können die Hörer die ganze Geschichte, von der ersten Idee bis hin zum aktuellen Status und dem geplanten Release des Spiels, in einer logischen Abfolge anhand der O-Töne miterleben. Im besten Fall bekommen die Hörer nach Beenden des Features Lust darauf, selbst mal wieder ein Gesellschaftsspiel zu spielen.

Die erste Vision des Verlaufs dieses Features beinhaltete den schon lang bewährten Aufbau als 3-Akt-Struktur, wie man sie aus dem Theater kennt. Das Einteilen in Exposition, Konfrontation und Auflösung ist inzwischen für die meisten Filme, Hörspiele und auch Features, in denen es um das Erzählen einer Geschichte geht, üblich.<sup>111</sup> Allerdings wurde im Laufe des Interviews mit Thomas Sellner klar, dass während der Entwicklung von *Strife of Gods* wenig Herausforderungen oder Hindernisse aufgetaucht sind und sie stattdessen problemlos verlief. Optionen für einen Höhepunkt oder eine Konfrontation sind kaum bis gar nicht gegeben. Die Aufmerksamkeit der Hörer muss also anders gehalten werden. Es funktioniert an dieser Stelle durch das Interessewecken der Hörer an den Themen, die informativen und angenehm gesprochenen O-Töne, die Anregung zum Mitdenken und durch den gezielten Einsatz von Atmosphären und Geräuschen. Eine Unterteilung in Anfang, Mittelteil und Schluss lässt sich im Feature trotzdem erkennen: Vor dem Trennen in Haupt- und Nebenstrang startet es mit einem für beide Themenabschnitte gültigen Intro. Die Stränge beginnen daraufhin mit jeweils nur einem Sprecher eher gemächlich, bis nach und nach weitere Sprecher, eine höhere Dynamik und komplexere Themen etabliert werden. Zum Ende beruhigt es sich wieder durch Zukunftsausblicke und ein Schlusswort von Thomas Sellner.

#### **4.3.2 Schreiben fürs Hören**

Das Radio-Feature wird rein über die Ohren aufgenommen. Schlussfolgerungen und Erkenntnisse können vom Konsumenten daher nur durch das Gehörte gezogen werden. Die Möglichkeit der visuellen Unterstützung oder des Nachlesens bleibt aus. Walter von La Roche zufolge sollte beim Schreiben fürs Hören unbedingt auf diese Tatsache geachtet werden, weil der Vorgang für die meisten aufgrund vorheriger Erfahrungen erstmal ungewohnt ist.<sup>112</sup> Ferner spricht er einige Grundsätze an, auf die beim Verfassen eines Radioskripts für eine bessere Verständlichkeit zu achten sind. Der Hörer darf nicht durch Informationen erschlagen werden.

---

<sup>111</sup> Vgl. Mothes 2001, S. 98

<sup>112</sup> Vgl. La Roche, 2017, S. 9.

Er muss sie, verpackt in einem simpel gehaltenen Satzbau, nach und nach aufnehmen können. Verben werden Substantiven vorgezogen und dabei übersichtshalber in die Nähe des Satzanfangs gestellt. Eine hohe Wortvarianz sowie das Nutzen zu vieler Synonyme ist zu vermeiden und wichtige Begriffe sind öfter zu verwenden.<sup>113</sup> Außerdem sind laut Zindel Adjektive mit Bedacht einzusetzen und wenn möglich ist das Aktiv statt dem Passiv zu benutzen.<sup>114</sup>

All diese Regeln sind wichtig, können aber beim Schreiben des Manuskript für das in dieser Arbeit betrachtete Feature kaum angewandt werden. Das liegt daran, dass das Feature keinen Autorentext enthält und stattdessen aus den eingefangenen O-Tönen besteht, deren Satzbau vom Verfasser nicht beeinflusst werden konnte. Andererseits handelt es sich bei diesen O-Tönen schon um im Dialog vorgekommene Sätze, die mit der Intention, verstanden zu werden, gesprochen worden sind. Dadurch besitzen sie alle einen Mindestgrad an Hörbarkeit. Im Fall dieses Features muss der Autor also weniger eigene verständliche Texte verfassen, sondern vielmehr die verschiedenen Antworten der O-Ton-Geber in eine logische Reihenfolge bringen. Um den Vorgang der Skriptverfassung zu erleichtern, werden alle Interviews transkribiert. Daraufhin werden die Transkriptionen nach für das Feature infrage kommenden Abschnitten durchsucht, die übersichtshalber markiert werden. Diese engere Auswahl wird anschließend anhand der zuvor ausgearbeiteten Struktur des Features in die entsprechenden Themenabschnitte einsortiert und nochmal gefiltert. Es bleiben immer noch etliche Optionen übrig, von denen jetzt die passendsten ausgewählt und in eine innerhalb des Themas sinnvolle Ordnung gebracht werden müssen. Bei diesem gesamten Vorgang steht der Autor vor mehreren Herausforderungen: Die ausgewählten Passagen müssen möglichst, orientiert an den zuvor angesprochenen Regeln, simpel und verständlich sein. Die O-Ton-Geber sollen flüssig erzählen, dürfen aber keine überflüssigen Sätze einbauen. Durch das Ausbleiben einer unterstützenden Erzählerstimme müssen die unterschiedlichen Themenabschnitte und -übergänge allein durch die Antworten der Interviewpartner, mit Beihilfe von Geräuschen und Atmosphären, verstanden werden können. Das mag für die Hörer nicht leicht sein, fordert sie allerdings zu einem akzeptablen Grad und macht das Feature so einnehmender. Im Manuskript findet sich bereits beim ersten Themenabschnittsübergang ein Beispiel dafür. Anstelle eines Erzählers, der den Themenwechsel hin zur Suche nach dem Zweck des Spielens ankündigt, wird diese Aufgabe vom O-Ton-Geber selbst übernommen („*Also wir spielen eben*

---

<sup>113</sup> Vgl. La Roche, 2017, S. 11 - 15.

<sup>114</sup> Vgl. Zindel, 2007, S. 190.

*natürlich aus einer großen Vielfalt von Gründen. Also Erholung, ja, das...*<sup>115</sup>). Diese Art der Orientierungshilfe findet man an verschiedenen Stellen des Skripts wieder. Zusätzlich müssen die O-Töne sinnvoll aufeinander aufbauen, miteinander in Verbindung stehen und sich ergänzen, obwohl sie aus unterschiedlichen Gesprächen mit unterschiedlichen Gesprächspartnern stammen. Das wird besonders ab dem mittleren Teil des Skripts wichtig, wenn alle O-Ton-Geber etabliert worden sind. Ein Beispiel dessen ist unter anderem am Ende des ersten Einsatzes von Manuel Fritsch zu finden, auf den ein Beitrag von Professor Jens Junge folgt (*„...und ich finde auch, dass es ne richtige Sache ist, Brett- und Videospiele in Museen zu stecken und die zu konservieren und eben auch zu kuratieren.“* - *„Aber es gibt auch natürlich bei der tausendfachen Anzahl von Spielen sehr viele, die einfach nur so ähnlich sind, wie.“*<sup>116</sup>). Besonders elegant wirkt es in diesem Feature, wenn das sinnvolle Aufeinanderfolgen der Textpassagen mit dem Themenübergang verbunden werden kann, wie es beispielsweise beim Beginn des Abschnitts zum Thema Kulturgut der Fall ist. Das Feature springt von Thomas Sellner, der über seine Leidenschaft für die Spieleentwicklung spricht, zu Professor Jens Junge, der den Begriff Kultur definiert. Trotz des gewaltig wirkenden Themenunterschieds wird aufeinander aufgebaut und es scheint so, als würde Professor Jens Junge erklären, dass Thomas Sellner mit seinen Gesellschaftsspielen Kultur erschafft (*„Weil das ist ja auch nicht das, wofür ich brenne. Also ich brenne, Konzepte mir auszudenken und Spiele irgendwie zu erschaffen. Aber ich brenne nicht dafür, Logistik und Rechtliches und sowas zu machen.“* - *„Kultur ist alles das, was vom Menschen geschaffen ist.“*<sup>117</sup>). Auch Informationen zur Identität der einzelnen O-Ton-Geber kommen nicht von einer Erzählerstimme, sondern sind aus ihren eigenen Antworten zu ziehen. Dadurch muss man die Personen nicht zeitaufwendig am Anfang vorstellen und kann es am Ende des Features mit einbinden. So kann ab dem allerersten Satz schon darauf geschlossen werden, dass Thomas Sellner Gesellschaftsspieleautor ist (*„Hauptberuflich bin ich Programmierer. Ich mache es aber Hauptnebenberuflich. Also wenn ich Zeit zum Nachdenken habe. [...] Ich denke eigentlich immer über Spiele und Spielmechaniken nach.“*<sup>118</sup>). Des Weiteren wurden einige Schritte unternommen, um den Hörern das Aufnehmen der Informationen zu erleichtern und sie nicht zu überfordern. Übersichtshalber wird das Feature mit einer O-Ton-Collage begonnen, in der alle später vorkommenden Sprecher einmal zu hören sind. Dadurch werden Konsumenten an keiner Stelle von einer neuen Stimme überrascht. Außerdem tauchen diese Sprecher in großem Abstand nacheinander auf, damit sich die Zuhörer

<sup>115</sup> Siehe Anhang: Manuskript, Z. 57.

<sup>116</sup> Siehe Anhang: Manuskript, Z. 280 - 286.

<sup>117</sup> Siehe Anhang: Manuskript, Z. 244 - 252.

<sup>118</sup> Siehe Anhang: Manuskript, Z. 2 - 5.

an die neue Stimme gewöhnen und sie wiedererkennen können.

Auch eine Auswahl an Geräuschen und Atmos tragen in dem in dieser Arbeit untersuchten Feature zur besseren Orientierung bei. Das gerade erwähnte nacheinander Erscheinen der verschiedenen Sprecher wird jeweils durch das Heranrücken mit einem Stuhl unterstrichen. Es wirkt, als hätte sich eine neue Person mit an den Tisch gesetzt. Zusätzlich werden die Themenbereiche mit eigenen Hintergrundatmosphären voneinander abgehoben, um die Themenwechsel deutlicher zu machen. Anfang und Ende jedes Themas werden dabei durch das Öffnen und Schließen des entsprechenden Spielekartons verdeutlicht. Rein und Zindel halten fest, dass Atmos besser funktionieren, wenn Konsumenten die aufgenommenen auditiven Eindrücke mithilfe des gehörten Texts einer Quelle zuordnen können.<sup>119</sup> Deshalb ist im Hauptstrang des Features, der sich mit der Entwicklung des Kartenspiels *Strife of Gods* befasst, im Hintergrund stets Kartenspielen zu hören. Hier erklärt sich der Zusammenhang von selbst. In den anderen Abschnitten werden Geräusche gewählt, die jeweils charakterisierend für ein möglichst bekanntes Gesellschaftsspiel sind, das während der Originaltonaufnahmen erwähnt wird. Auf diese Weise ist es für die Hörer einfacher, die vernommenen Geräusche mit diesem konkreten Spiel zu verbinden. Die Sounds der Spiele *Pictures* und *Senet* werden für die meisten Zuhörer aber unbekannt sein. Sie tauchen darum erst auf, wenn den Featurekonsumenten die Funktionsweise der Atmos klar ist. So können sie den Zusammenhang zumindest vermuten, selbst wenn sie das dargestellte Spiel nicht kennen.

Durch die außerordentliche Länge der Interviews mussten zuvor eingeplante Exkurs Themen wie „Was ist ein gutes Spiel?“ und „Verdrängen Videospiele die Gesellschaftsspiele?“ Platz machen, damit die übrigen im zeitlichen Rahmen des Features ausreichend behandelt werden konnten. Außerdem entstand ein höherer Arbeitsaufwand bei der Manuskriptverfassung durch die Menge an Material. Der große Vorteil war jedoch, dass der Autor oft zur Vermittlung derselben Information zwischen verschiedenen Textpassagen von unterschiedlichen O-Ton-Gebern wählen konnte. So war es möglich, den Inhalt insgesamt besser aufeinander abzustimmen.

---

<sup>119</sup> Vgl. Zindel und Rein, S. 116



## 5 Produktion

Im Rahmen dieses Features erfolgen die Audioaufnahmen in zwei Phasen. Die Interviews mit den O-Ton-Gebern, welche gleichzeitig als letzte Form der Recherche und als Fundament für das Skript des Features dienen, stellen die erste Phase dar.<sup>120</sup> Die zweite findet nach Fertigstellung des Manuskripts statt. Wenn die benötigten Geräuschkulissen bekannt sind, werden eine Reihe von Sounds und die Sprachaufnahmen für Titel und Abspann aufgezeichnet, um das Feature und die darin befindlichen O-Töne zu unterstützen.

Beide Arten von Aufnahmen werden größtenteils mit dem „Zoom H1 Handy Recorder“<sup>121</sup> durchgeführt. Ein auf der Hand liegender Vorteil dessen ist, dass in diesem kleinen tragbaren Rekorder bereits ein internes Mikrofon integriert ist und kein externes benötigt wird. Ihn auf dem Postweg an die digital interviewten Gesprächspartner zu senden, ist folglich kein Problem. So wird trotz der enormen Entfernungen eine solide Klangqualität garantiert. Bei dem internen Mikrofon des H1 handelt es sich um ein *Unidirektionales X/Y Stereo-Kondensatormikrofon*.<sup>122</sup> Was bedeutet das genau? Grundsätzlich unterscheidet man bei Mikrofonen zwischen drei verschiedenen Typen: Kugel-, Richt- und Nierenmikrofon. Mikrofone mit Kugelcharakteristik sind für die Aufnahme von Schallwellen rund um sich herum gedacht. Richtmikrofone müssen für eine optimale Audioqualität genau auf die Quelle des Schalls gerichtet sein und Nierenmikrofone empfangen hauptsächlich von vorn kommende Geräusche in einem größeren Winkel. Eindrücke abseits der Zielrichtung werden nur abgeschwächt empfangen.<sup>123</sup> Das XY-Verfahren erlaubt ein stereofones<sup>124</sup> Aufnehmen. Dabei sind zwei kleine Nierenmikrofone in einem Winkel von 90° oder 120° (90° im Fall des Zoom H1) übereinandergelegt und führen so zu einem gut aufnehmbaren Bereich von horizontal ca. 180° vor dem Mikrofon. Durch den Einsatz der beiden einzelnen Nierenmikrofonkapseln verfügen XY-Mikrofone selbstverständlich auch über eine Nierencharakteristik.<sup>125</sup> Kondensatormikrofone wie das Zoom H1 sind laut Rein „sehr rauscharm und klangneutral, allerdings auch sehr empfindlich und für den Reportereinsatz unterwegs nicht zu empfehlen.“<sup>126</sup> Da sich jegliche Aufnahmeorte während dieser Featureproduktion jedoch in geschlossenen Räumen an stationären Ort befinden

---

<sup>120</sup> Siehe Anhang: Interviews.

<sup>121</sup> Vgl. Zoom, o.J.

<sup>122</sup> Vgl. ebd.

<sup>123</sup> Vgl. Rein 2007, S. 248 - 250.

<sup>124</sup> Vgl. „stereofon“ in: Duden, 2018.

<sup>125</sup> Vgl. Rein, 2007, S. 284.

<sup>126</sup> Vgl. Rein 2007, S. 251.

und nur Schallwellen von vor dem Mikrofon aufgenommen werden müssen, kann ein Kondensatormikrofon mit Nierencharakteristik ohne Bedenken für die Interviews und die Brettspielgeräuschaufnahmen eingesetzt werden.

Die Interviews digital durchzuführen hat zur Folge, dass der Autor selbst das Aufnahmegerät nicht vor Ort kalibrieren und an die dort herrschenden Bedingungen anpassen kann. Die Einstellungen müssen soweit wie möglich vor Absenden des Rekorders vom Autor vorgenommen und kurz vor dem Interview während des Vorgesprächs durch Fernanweisungen geprüft und angepasst werden, weil selbstverständlich jede Person unterschiedlich spricht. Was den Redeabstand vom Mund zum Mikrofon mit Nierencharakteristik angeht, kann man sich zwar an einem Richtwert von ungefähr 20cm orientieren,<sup>127</sup> aber der Raum für Fehler ist an dieser Stelle dennoch enorm. Einer der Interviewpartner vergaß zum Beispiel trotz gründlicher Vorbereitung, überhaupt auf den Aufnahmeknopf zu drücken und bemerkte es erst am Ende des ungefähr 60-minütigen Gesprächs. Um sich gegen solche und andere potenzielle Fehler abzusichern, werden die Interviews mithilfe des kostenlosen Online-Services „Zencastr“<sup>128</sup> geführt. Ursprünglich für die Aufnahme von Podcasts konzipiert, liefert er unkompliziert Ergebnisse in Studioqualität, die allemal, selbst aufgenommen mit einem weniger hochwertigen Mikrofon, als Notlösung dienen können. Die einzige Schwäche von „Zencastr“ ist, dass Aufnahmen im WAV-Format an die Premium-Mitgliedschaft für monatlich \$20 gebunden sind. Die kostenlose Version bietet nur die Aufnahme von MP3-Dateien.<sup>129</sup> Um beide Seiten der Konversationen abrufbar zu haben und so die Transkription der Interviews zu ermöglichen, nimmt sich der Autor zusätzlich während der Gespräche mithilfe des Pro MIC-900B<sup>130</sup> von auna via des freien Audiorekorders „Audacity“<sup>131</sup> selbst auf. Auch hierbei fungiert die durch Zencastr aufgenommene Audiospur als Sicherheitsnetz. Aufgrund der zeitlich begrenzten Bearbeitungszeit der Bachelorarbeit und der Dauer des Hin- und Hersendens des Mikrofons können allerdings nicht alle Interviews mit dem Zoom H1 aufgenommen werden. Manuel Fritsch und Till Engel besitzen jeweils schon ordentliche Mikrofone und daher wurde das H1 bloß zu den Gesprächspartnern ohne passende Aufnahmemöglichkeit gesendet. Unter weniger Zeitdruck wäre dasselbe Mikrofon gern in allen Interviews benutzt worden, damit die Stimmen jeweils die gleiche Klangqualität aufweisen und darin weniger voneinander abweichen.

---

<sup>127</sup> Vgl. Marchl, 2017, S. 440.

<sup>128</sup> Siehe: Zencastr, o.J.

<sup>129</sup> Vgl. Zencastr, o.J.

<sup>130</sup> Siehe: Auna, o.J.

<sup>131</sup> Siehe: Audacity, o.J.

Für die Geräuschaufnahmen wurde das H1 in einem ruhigen Raum an der Seite eines Holztisches auf Sitzhöhe platziert. Dadurch klingt ein Großteil der Sounds so, als würden sie sich vor dem Hörer abspielen. Zuletzt wird die Titelsprecherstimme vom Autor mit dem bereits erwähnten Pro MIC-900B von auna eingefangen.

Soweit möglich werden alle Aufnahmen im *WAV-Format mit 44,1 kHz/16 Bit Stereo* aufgezeichnet. Das WAV-Format ist, im Gegensatz zu beispielsweise dem komprimierten MP3-Format, ein unkomprimiertes Format.<sup>132</sup> Das bedeutet, dass es nicht im Zuge einer Datenkompression auf für das menschliche Gehör verzichtbare Segmente untersucht wurde, welche daraufhin entfernt wurden, um den erforderlichen Speicherplatz zu reduzieren.<sup>133</sup> Um später die kompletten Audioinformationen ungefiltert bearbeiten zu können, ist also die Aufnahme in einem unkomprimierten Format wie WAV empfehlenswert. Der Wert 44,1 kHz stellt die sogenannte „Samplerate“ und 16 Bit die „Auflösung“ dar. Um die Bitrate einer Audiodatei zu berechnen, sind die beiden Größen miteinander und mit der Anzahl genutzter Audiokanäle (bei Stereoaufnahmen zwei) zu multiplizieren. Die Bitrate der Aufnahmen im Rahmen dieses Features beträgt also 1411,2 kBit/s. Sie gibt an, in welcher Geschwindigkeit eine bestimmte Menge an Daten verarbeitet werden kann. Das Format der für dieses Feature aufgenommenen Audiodateien entspricht damit CD-Qualität.<sup>134</sup>

Als letzter Schritt in der Produktion werden die fünf Interviews transkribiert. Dabei werden Stotterer und Füllwörter, die nichts zur Bedeutung eines Satzes beitragen, zugunsten der besseren Lesbarkeit ausgelassen. Dialekte werden allerdings beibehalten und die jeweiligen Antworten werden mit Zeitangaben und Zeilennummern versehen, um sie innerhalb der Aufnahme finden zu können. Diese Verschriftlichung macht die Konversationen zitierbar, hilft beim Verfassen des Manuskripts und vereinfacht die Postproduktion um ein vielfaches.

Insgesamt verliefen die Originaltonaufnahmen für das Feature zufriedenstellend. Zwar fielen die Interviews länger und die Menge an aufgezeichneten Geräuschen zahlreicher aus als gedacht, aber das sorgte neben dem dafür notwendigen Mehraufwand für reichlich Optionen während der endgültigen Auswahl von passenden Aufnahmen in der Postproduktion. Allerdings wären die Gespräche mit Professor Jens Junge und Till Engel gern qualitativ hochwertiger aufgenommen worden. Beim Interview mit Professor Jens Junge wurde das

---

<sup>132</sup> Vgl. Baumann, o.J.

<sup>133</sup> Vgl. Rein 2007, S. 265.

<sup>134</sup> Vgl. Baumann, o.J.

zugesendete H1 nicht optimal eingestellt, was zu einem lauten Rauschton im Hintergrund führte und Till Engel zeichnete durch sein eigenes, etwas zu sensibel eingestelltes, Mikrofon all seine Bewegungen während des Gesprächs mit auf. Unter anderen Umständen wäre es eventuell möglich gewesen, alle Interviews mit demselben Mikrofon durchzuführen und es jedes Mal persönlich vor Ort zu kalibrieren, um die vorgefallenen Fehler zu vermeiden. Im Nachhinein konnten die beide Aufnahmen durch Bearbeitung jedoch nochmal verbessert werden. Auf den kompletten Prozess der Postproduktion wird im nächsten Kapitel eingegangen.

## 6 Postproduktion

Die Anordnung und Bearbeitung der eingeholten Audioaufnahmen geschieht für dieses Feature mithilfe von Adobe Audition<sup>135</sup>. Auf den folgenden Seiten wird der Ablauf des Postproduktionsprozesses aufgezeigt.

An dieser Stelle kommt die gesamte zuvor getane Arbeit zusammen. Der erste Schritt ist, die gesammelten Dateien in das Programm zu importieren. Das bereits angefertigte Manuskript dient als Orientierung. So werden nach und nach die ausgewählten O-Ton-Aufnahmen aus den Interviews herauskopiert und in der Komposition innerhalb des Themenabschnitts, in dem sie eingesetzt werden sollen, sortiert. Die Transkripte der Gespräche sind auch für diesen Schritt eine große Hilfe. Sobald alle O-Ton-Schnipsel ihren Platz gefunden haben, werden die Übergänge zwischen ihnen angepasst, um flüssiger und weniger abgehackt zu wirken. Aus demselben Grund werden auch Stottern, Füllwörter und auffällig lange Pausen weitestgehend entfernt. Die erste Aneinanderreihung der O-Töne fiel länger aus, als ursprünglich vom Autor antizipiert. Seine Erwartung basierte auf der Aussage von Birgit Schamari, laut der ungefähr 1000 Zeichen im Skript einer Minute Länge entsprechen.<sup>136</sup> Allerdings ist dieser Richtwert immer individuell abhängig von den sprechenden Personen. Um das Feature ein wenig zu kürzen, werden daher während der Postproduktion einige O-Ton-Stücke aussortiert und das Manuskript angepasst. Am meisten ist vom Abschnitt des Zukunftsausblicks weggefallen.

Die mit dem Stereomikrofon aufgenommenen Originaltonaufnahmen der Stimmen werden zu Mono konvertiert und in jeweils eigene Spuren platziert. So lassen sich alle Aussagen einer

---

<sup>135</sup> Siehe: Adobe, o.J.

<sup>136</sup> Vgl. Schamari, 2017, S. 23.

Person durch verändern der „Stereo-Balance“ nach rechts oder links verschieben. Diese Funktion wird für die verschiedenen Sprecher aus mehreren Gründen benutzt. Zum einen wird ein räumlicher Eindruck erschaffen und es wirkt, als würden die Personen miteinander redend um einen Tisch sitzen, an dem sich auch der Hörer befindet. Zum anderen können die Stimmen der Personen durch ihre Anordnung im Raum besser auseinandergehalten werden. Zusätzlich wird Thomas Sellner als Protagonist des Features herausgestellt, weil er der in der Mitte sitzende Sprecher ist. Um die Hörer im Laufe des Features nicht zu irritieren, werden die Personen und ihre Positionen durch die O-Ton-Collage zu Beginn vorgestellt. Nachdem die Originaltonaufnahmen der Interviews platziert und rudimentär bearbeitet worden sind, werden die unterstützenden, selbstaufgenommenen Geräusche eingefügt. Dabei ist es wichtig, dass sie durch ihre Anordnung den Spielfluss des darzustellenden Gesellschaftsspiels möglichst deutlich und getreu wiedergeben, um die Identifikation dessen für die Konsumenten leichter zu machen. Auch manche Gesellschaftsspielsounds sind - entweder durch ihre Aufnahme in Stereo oder durch Ändern derselben Option wie bei den Sprachaufnahmen - im Raum angeordnet und alles zusammen führt zu dem Eindruck eines natürlichen Spielflusses.

Sobald die Anordnung der Audioclips abgeschlossen ist, werden sie und die verschiedenen Spuren genauer bearbeitet. Durch die Tatsache, dass jede Stimme auf einer eigenen Spur liegt, können Effekte leicht gezielt auf alle Sätze einer Person angewandt werden. Zuerst wird das im vorherigen Kapitel angemerkte Rauschen in der Sprachaufnahme von Professor Jens Junge durch die in Audition 2019 dazugekommene „Denoise“ - Funktion entfernt. Aufgrund des überraschend guten Ergebnisses wird derselbe Effekt ebenfalls auf die anderen Sprecher, abgesehen von Professor Steffen Bogen, gelegt. Außerdem wird auf der Spur von Till Engel eine Hallunterdrückung eingesetzt. Danach werden mehrere Effekte auf den Titelsprecher aufgetragen, um ihn von den Experten abzuheben. Zunächst wird auch bei ihm auf dieselbe Art und Weise wie zuvor das Rauschen entfernt. Hinterher wird er per Dynamikverarbeitung und einem 20-Bändigen Grafischen Equalizer bearbeitet. Ersteres führt durch die Wahl des vorhandenen Presets „Sprachkommentar“ dazu, dass der Dynamikbereich der Aufnahme verringert und die Lautstärke einheitlicher wird. Der Grafische Equalizer wird dazu genutzt, besonders die niedrigen und die hohen Frequenzen der Stimmaufnahmen hervorzuheben. Um den gewünschten Effekt zu erzielen, wird die Voreinstellung „Klar und Kräftig“ ausgewählt. Diese Modifikationen zur Stimmverbesserung hätten auch auf die Spuren der Sprecher angewandt werden können, wurden sie aber nicht. Erstens befinden sich zu viele übergebliebene Nebengeräusche in den Interviewaufnahmen, die durch diese Effekte bloß

verstärkt werden würden und zweitens sollen sie, wie zuvor erwähnt, nur den Titelsprecher von den restlichen Aufnahmen abheben. Sie auf alle Sprachaufnahmen anzuwenden, wäre daher kontraproduktiv.

Am Ende wird die Lautstärke nochmal genauestens angepasst. Das geschieht bei allen Sprachaufnahmen durch den Einsatz einer „Sprachaussteuerung“ und einem darauffolgenden „Hard-Limiter“. Die Sprachaussteuerung sorgt für ein spurenweites Anheben und Ausgleichen des Audiopegels, während durch den Hard-Limiter das maximale Audiolevel auf -6dB gesetzt wird. Dieser Wert lässt noch etwas Luft nach oben, um eine potenzielle Übersteuerung zu vermeiden. Die Lautstärke der Geräusche wird an dieser Stelle spurenweise - und für manche Sounds individuell - per Hand angepasst. Zuletzt wird die gesamte 18-spurige und rund 35 - minütige Komposition exportiert, um das Feature „Mensch sieh Dich um - Ein Blick auf Gesellschaftsspiele und ihren kulturellen Einfluss“ fertigzustellen.<sup>137</sup>

## **7 Der Einfluss des Coronavirus**

Das Coronavirus hat das Jahr 2020 maßgeblich geprägt und so selbstverständlich auch Auswirkungen auf das in dieser Arbeit betrachtete Feature gehabt. Im folgenden Abschnitt wird kurz näher auf das Thema eingegangen.

Am 07. Januar 2020 wurde der erste Fall des Coronavirus offiziell bestätigt. Rund 2 Monate später wurde das Virus am 11. März von der Weltgesundheitsorganisation als Pandemie eingestuft.<sup>138</sup> In Deutschland resultierten daraus etwas weniger als zwei Wochen später entsprechende Sicherheitsvorkehrungen, die zum Beispiel durch Kontaktverbote und einen Mindestabstand von 1,5 Metern die Übertragungsrate des Virus verringern sollten.<sup>139</sup> All das trug sich während der Vorbereitungen des Autors auf das Feature und diese dazugehörige Arbeit zu. Das Vorgehen musste an die ungewohnte Situation angepasst werden, um einen zu großen Aufschub des Projekts zu vermeiden. Gerade das ausgewählte Thema „Gesellschaftsspiele“, welches sich durch Nähe und Zusammenkommen an einem Ort auszeichnet, ließ sich durch die neuen Umstände schwieriger umsetzen. Zu spüren war das hauptsächlich in der Planung des Featurekonzepts, bei der die in Kraft getretenen

---

<sup>137</sup> Siehe Anhang: Abb. 1: Screenshot des Ergebnisses der Postproduktion.

<sup>138</sup> Vgl. WHO | Europa, o.J.

<sup>139</sup> Vgl. ZEIT ONLINE, 2020.

Hygienemaßnahmen berücksichtigt werden mussten. Außerdem geschahen Meetings und Kontaktaufbau nur digital oder später unter gründlicher Einhaltung der Hygienevorkehrungen. Größere Messen zum Thema Gesellschaftsspiele wurden weitestgehend abgesagt, fanden nicht analog statt oder wurden auf einen späteren Zeitpunkt verschoben, der außerhalb der Bearbeitungszeit dieser Arbeit liegt.<sup>140</sup> Die Entscheidung, die Themen des Features als O-Ton-Collage mithilfe digitaler Interviews aufzuarbeiten, wurde auch unter anderem aufgrund des Coronavirus und den damit verbundenen Einschränkungen getroffen. Mit dieser unnatürlichen Gesamtsituation und den daraus resultierenden potenziellen Fehlerquellen und Schwierigkeiten musste der Autor im Verlauf des Projekts zurechtkommen. Zwar wurden die zuvor beschriebenen Hygienemaßnahmen innerhalb der darauffolgenden Monate gelockert, aber zu dem Zeitpunkt wollte der Verfasser das bis dahin erarbeitete Konzept nicht mehr umwerfen. Unter normalen Umständen wäre das Feature sicherlich anders aufgebaut und produziert worden. Trotz allem konnte es rechtzeitig fertiggestellt werden und das Arbeiten unter solch besonderen Bedingungen bot eine spannende Herausforderung.

## 8 Fazit

Nachdem ich nun anhand des Projekts „Mensch sieh Dich um - Ein Blick auf Gesellschaftsspiele und ihren kulturellen Einfluss“ einmal den kompletten Redaktions- und Produktionsprozess zur Entstehung eines Radio-Features durchgemacht habe, kann ich folgendes sagen: Es war verdammt viel Arbeit. Zum einen lag das an der riesigen kreativen Freiheit, die die journalistische Darstellungsform des Features von Natur aus mit sich bringt und welche jeden Autor überfordern kann. Zum anderen sehe ich die Schuld bei mir, weil ich mir persönlich zu viel vorgenommen habe. Aus Angst, eine der zwei Ideen allein gebe wenig her, habe ich die Entstehung von *Strife of Gods* und die Exkursthemen zusammen in Angriff genommen und es mir dadurch selbst unnötig schwer gemacht. Aus Sorge, das Feature würde zu kurz werden, habe ich zu viel Inhalt geplant und musste später kürzen. Weil ich neugierig war und die Befürchtung hatte, dass mir hinterher passende Antworten fehlen könnten, wurden die Interviews umfangreicher als erwartet. Dieses Muster zog sich für mich durch einige Punkte des Projekts. Im Laufe der Featureproduktion habe ich so insbesondere gelernt, dass ich daran arbeiten muss, bei Bedarf zielgerichteter zu arbeiten. Natürlich hat mir die Menge an Einsatz geholfen und ich bin mit dem Endergebnis des Features zufrieden, aber vielleicht wäre ich

---

<sup>140</sup> Vgl. Redaktion Spielpunkt, 2020.

genauso glücklich mit einem bescheidener geplanten Projekt gewesen und hätte damit den vorher festgelegten Rahmen weniger gesprengt.

Unabhängig vom Aufwand habe ich während der Arbeit festgestellt, wie faszinierend diese journalistische Darstellungsform sein kann. Tatsächlich bin ich komplett ohne Erwartungen oder Vorwissen über Features an dieses Projekt herantreten. Bis ich auf die Möglichkeit eines Radio-Features als Bachelorarbeit hingewiesen wurde, hatte ich - wie viele, denen ich von meinem Vorhaben berichtete - noch nie etwas über diese Darstellungsform gehört. Nach kurzer Recherche war ich bereits überzeugt von der Vielfalt der darin verwendbaren Gestaltungsmöglichkeiten und wollte eins produzieren, ohne die Umsetzbarkeit des Themas „Gesellschaftsspiele“ im Rahmen eines Features hinterfragt zu haben. „Das wird schon funktionieren.“, dachte ich. Später machten sich Zweifel breit, inwieweit Gesellschaftsspiele überhaupt auditiv ansprechend aufbereitet werden könnten, aber zu dem Zeitpunkt war meine Themenauswahl lang abgeschlossen und die Bachelorarbeit angemeldet. Auch während der zehn Wochen Bearbeitungszeit hatte ich häufig noch Bedenken, dass mein Konzept fehlschlagen könnte. Dabei waren im Nachhinein alle Sorgen unbegründet. Irgendwann hat, durch die Offenheit des Features, ein Puzzleteil ans nächste gepasst und anstatt der am Anfang besprochenen Länge von 10-15 Minuten entstand eine O-Ton-Collage von rund 34 Minuten Dauer zum Thema „Gesellschaftsspiele“. Nach gründlicher Auseinandersetzung mit der Darstellungsform kommen mir jetzt plötzlich nicht mehr Zweifel an der Umsetzbarkeit eines Features mit Bezug auf Gesellschaftsspiele in den Sinn, sondern etliche neue Ideen. Man könnte zum Beispiel speziell die Diskussion rund um das „Kulturgut Spiel“ als 53-minütige Große Form aufbereiten, die Veränderung von Spielregelwerken über die Jahrhunderte durch eine Textmontage aufzeigen oder eine Gesellschaftsspielmesse als Klangbild vorstellen. Und andere kreative Köpfe haben voraussichtlich noch weitere kreative Einfälle. Mir ist inzwischen klar geworden, dass die eine, goldene Regel für das „wahre“ Feature nicht existiert und es eine so immense Anzahl von gestalterischen Optionen bietet, wie es kaum eine andere Darstellungsform vermag. Darüber hinaus denke ich, dass durch den Einsatz von genügend Einfallsreichtum beinahe jedes Thema über ein Feature transportiert werden kann. Selbstverständlich eignen sich nicht alle gleich gut, aber ein Blick in die Wundertüte namens „Feature“ wird die Hörer häufig durch die darin enthaltenen Eindrücke überraschen können.

Auch ich habe Aspekte der Gesellschaftsspielszene während der Arbeit an diesem Projekt neu entdeckt. Vor allem durch die für mich selbst äußerst interessanten Interviews konnte ich



etliches erfahren. Natürlich ist es schade, dass es einige der darin angesprochenen Themen nicht ins Feature geschafft haben, aber dafür habe ich meines Erachtens nach die letztendlich ausgewählten Exkurse innerhalb der gegebenen Zeit gut verständlich für die Zuhörer aufbereiten können. Außerdem habe ich vorher nie auf die für die verschiedenen Gesellschaftsspiele charakteristischen Geräusche geachtet. Der Spielekarton, das Würfeln, das Setzen der Figuren, das Mischen der Karten und vieles mehr besitzt in jedem Gesellschaftsspiel seinen eigenen Klang, mit dem man es allein durchs Hören von anderen Spielen unterscheiden kann. Die Produktion des Features hat mir geholfen, noch tiefer in das mir schon davor vertraute Thema „Gesellschaftsspiele“ einzusteigen und ich hoffe, selbst irgendwann das analoge Spiel auf seinem leider noch langen Weg hin zum Kulturgut weiter unterstützen zu können.

Vor Beginn der Bachelorarbeit konnte ich zwar bereits auf eine solide Menge an Praxiserfahrung zurückgreifen, aber die Featureproduktion hat mir nochmal einen viel detaillierteren Einblick in die selbstständige journalistische Arbeit und meinen eigenen Arbeitsfluss geben können. Zweifellos wird das unfassbar hilfreich für meinen weiteren Werdegang sein. Das Feature „Mensch sieh Dich um - Ein Blick auf Gesellschaftsspiele und ihren kulturellen Einfluss“ wird später unter anderem auf „Radio Triquency“<sup>141</sup>, dem Campus Radio der Technischen Hochschule Ostwestfalen Lippe, gesendet werden. Außerdem wird voraussichtlich auf die Bitte von Professor Jens Junge hin das mit ihm geführte Interview, als Podcast aufbereitet, und das fertige Feature auf der Webseite des Instituts für Ludologie<sup>142</sup> in Berlin hochgeladen. Weitere Pläne zur Veröffentlichung sind nicht ausgeschlossen. Ich selbst habe inzwischen das Kartenspiel *Strife of Gods* gespielt und wurde von Till Engel zum Autorentreffen in Bonn am Wochenende vom 30.10.2020 eingeladen, um ihn wiederzusehen, Thomas Sellner persönlich kennenzulernen und als einer von zwei anwesenden „Nicht-Autoren“ die dortigen Gesellschaftsspielprototypen testen zu können. Insgesamt bin ich mit dem Ergebnis meiner Bachelorarbeit sehr zufrieden und sie stellt gleichzeitig das umfangreichste und eines der lehrreichsten Projekte meines bisherigen Lebens dar.

---

<sup>141</sup> Siehe: Radio Triquency, o.J.

<sup>142</sup> Siehe: Institut für Ludologie, o.J.



## 9 Anhang

### 9.1 Manuskript

#### **Manuskript für das Feature:**

#### **Mensch sieh Dich um -**

#### **Ein Blick auf Gesellschaftsspiele und ihren kulturellen Einfluss**

1 **Sellner:**

2 Genau. Hauptberuflich bin ich Programmierer. Ich mache es aber hauptnebenberuflich. Also  
3 wenn ich Zeit zum Nachdenken habe. Sei es, wenn ich meinen Sohn spazieren fahre oder  
4 abends im Bett liege kurz vorm Einschlafen. Ich denke eigentlich immer über Spiele und  
5 Spielmechaniken nach.

6

7 **Junge:**

8 Ich habe ungefähr ca. 42.000 davon eingelagert, nutze die als Lehr- und  
9 Forschungssammlung und bin halt mit Gesellschaftsspielen groß geworden.

10

11 **Bogen:**

12 Es gibt regelmäßig Spieleabende. Ich verdien ja auch nen Teil von meinem Geld mit diesen  
13 Spielen. Deshalb haben die allein dadurch schon hohen Stellenwert. Aber mir macht das  
14 einfach auch unglaublich Spaß, Spiele zu entwickeln.

15

16 **Fritsch:**

17 Brettspiele haben nen Riesenstellenwert hier bei mir. Vor allem seit letztem Jahr, als ich in  
18 die „Spiel des Jahres“ – Jury aufgenommen wurde. Also für mich ein ganz...ein roter Faden,  
19 der sich durch mein Leben zieht, sind glaub ich Spiele und Gesellschaftsspiele allgemein.

20

21 **Engel:**

22 Als ich noch zuhause gelebt habe, war das durchaus üblich, dass man sich an Wochenenden  
23 oder an Feiertagen hinsetzt und abends als Familie Brettspiele spielt. Ich glaube, das ist,  
24 damit sind wir aber nicht die einzigen so, ne? Damit stehen wir nich allein da. Das haben  
25 Brettspiele ja so an sich, dass man wieder zusammenfindet irgendwie...

26

27           **Titelsprecher:**

28   Mensch sieh Dich um – Ein Blick auf Gesellschaftsspiele und ihren kulturellen Einfluss. Ein  
29   Feature von Daniel Staubesandt.

30

31           *[Stuhl ran rücken/Deckel SoG auf/Karten raus/Einfaches mischen -> Atmo: Strife of Gods]*

32

33           **Thomas Sellner:**

34   Also ich kann es gar nicht genau sagen, wann das war. Ich weiß nur noch, dass ich mir  
35   Kartenspiele angeguckt habe und dachte: „Hm. In fast allen Kartenspielen ist es so, dass die  
36   großen Karten die wichtigen Karten sind.“ Also das eine 10 besser ist als eine 7. Und ich  
37   dachte, ich möchte mal ein Spiel machen, wo die kleinen Karten die wichtigen Karten sind.  
38   Und dann hab ich mir über verschiedene Iterationen ausgedacht, dass die kleinste Karte, die  
39   nachher freiliegt, die entscheidet, welche Farbe gewinnt. Gleichzeitig sind die großen Karten  
40   aber auch wichtig, weil die willste ja sammeln für die Punkte.

41   Bei den Zahlen war mir ganz wichtig, dass sie relativ klein sind, damit man sie gut addieren  
42   kann. Ich wollte nicht, dass die Spieler nachher da sitzen und denken „Jetzt muss ich die 10  
43   und 8 und 7 und, und 11 irgendwie addieren und dann kommt dabei irgendwie weiß nicht,  
44   44 raus.“ Ich habs jetzt nicht nachgerechnet. Ich wollte, dass die Spieler relativ schnell auf  
45   einen Blick sehen „Aha. 5,3,1 sind 9.“

46   Da hab ich so verschiedene Haufen gemacht mit den einzelnen Zahlen, wo man ziehen muss.  
47   Und dann hab ich, irgendwann bin ich bei diesem Kreis gelandet, der dann sehr schön  
48   vereinfacht dargestellt hat: Dieses Rausnehmen der Karte.

49   Das Spiel ist ja so simpel: Jeder nimmt ne Karte und dann entstehen Lücken und dann darf  
50   man nur noch an der Lücke nehmen. Also man kanns innerhalb von wenigen Worten  
51   erklären. Aber Strife of Gods ist nen taktisches Kartenspiel mit relativ viel Interaktion und  
52   kaum Glück.

53

54           *[Karten einsammeln/Stuhl ran rücken/Deckel MäDn auf -> Atmo: Mensch ärger Dich nicht]*

55

56           **Jens Junge:**

57   Also wir spielen eben natürlich aus einer großen Vielfalt von Gründen.

58   Also Erholung, ja, das kommt natürlich dieser Begriff von dieser typischen deutschen  
59   Arbeitsethik her. Ne, der Mensch wird geboren, ja? Protestantisch natürlich irgendwie  
60   trainiert und dressiert. Arbeit ist Gottesdienst und man hat fleißig zu sein, Wachstum zu  
61   fördern und so weiter und natürlich, damit man halt diese Arbeitskraft unterstützt und  
62   fördert, muss man ab und zu – genauso wie man auch schlafen muss – eben auch ein  
63   bisschen spielen.

64   Dann haben wir natürlich auch das Wörtchen Übung da schon mit drin. Einübungstheorie.  
65   Also Spiele bringen ja dann halt etwas mit, dass ich irgendwie bestimmte gesellschaftliche  
66   Regeln zum Beispiel adaptiere. Dass ich Moralvorstellungen in irgendeiner Form so versuche

67 eben in Kinder- und Jugendhirne zu implementieren. Das ist einfach dann halt eine  
68 Verzweckung halt auch natürlich dieser Spiele.

69 Da gibt's natürlich immer noch diesen Aspekt der Freude, der Unterhaltung und des  
70 ausgelassen seins und der anderen Situation als der Realität. Also ich trete ein in einen  
71 Magic Circle. Ich trete ein in eine Unwirklichkeit, die von einem Gamedesigner entwickelt  
72 worden ist und dadurch hab ich eine ganz andere Erfahrungswelt.

73 So und dann kommen wir natürlich auch zum Thema lernen, weil wenn ich in so einer  
74 Erfahrungswelt andere Erfahrungen mache, die ich in der Realität nich mitbekomme, dann  
75 kann ich das auch für mich abspeichern, kann ich plötzlich mein Verhalten variieren.

76 Und dieses Trainieren auch von anderen Situationen führt dann auch irgendwann mal dazu,  
77 dass ich auch drüber nachdenke, nicht nur mein Verhalten variieren zu können, sondern  
78 vielleicht auch Spielregeln zu verändern, also kreativ zu werden. Also das Motiv, auch was  
79 verändern, gestalten zu wollen.

80 Spielen kann natürlich einfach auch nur Katharsis sein. Eben rein nur aus Flucht aus der  
81 Wirklichkeit. Wenn man da drei Handgriffe 8 Stunden, 12 Stunden am Tag am Fließband halt  
82 macht, dann muss man abends über den Platz rennen, dem Ball hinterherlaufen und das ist  
83 also ein typisches Beispiel halt für Ausgleich, weil halt die Realität so schrecklich ist, muss ich  
84 halt spielen.

85

86 *[Stapel greifen/“Chaosmischen“ -> Atmo: Strife of Gods]*

87

88 **Thomas Sellner:**

89 Das Erste, was ich immer mach: Ich, ich fledder mein...oder ich geh an mein Regal mit den  
90 ganzen Spielen und Kartenspielen und Kartenspielmaterial und so. Ich hab also jetzt einige  
91 schon angesammelt. Und dann such ich mir Karten raus, die ich benutzen kann, um diesen  
92 Prototypen mal zu testen. Es gibt bestimmte Kartenspiele mit vielen verschiedenen Farben  
93 und vielen verschiedenen Karten, die ich mir jetzt schon mehrfach gekauft habe, um das als  
94 Spielmaterial zu benutzen. Also zum Beispiel Sticheln und auch Rage sind da sehr gut. Die  
95 sind relativ günstig und da hat man dann gleich irgendwie 100 Karten, die man dann  
96 benutzen kann.

97 Teilweise entsteht das am gleichen Abend noch. Ich hab irgendwie ne Idee und bastle die  
98 sofort, weil ich sie sofort ausprobieren muss. Oder ich denke wochenlang über irgendwas  
99 nach, bevor ich überhaupt nen Prototypen mache.

100 Dann probier ich es einmal für mich selber aus, tue so als wäre ich „mehrere Spieler“ und  
101 spiele das Spielprinzip durch. Und ja, überlege dann hin und her. Was kann man noch  
102 ändern? Ist das zu kompliziert? Und so weiter.

103 Und wenn ich mit dieser einen Version zufrieden bin, dann...früher hab ich dann das meinen  
104 Freunden gezeigt in einer Spielerunde und hab sie dazu gezwungen oder lieb darum  
105 gebeten, das mal zu spielen mit mir.

106

107 *[Karten aufsammeln/Würfeln -> Atmo: Mensch ärger Dich nicht]*

108           **Jens Junge:**

109       Also ganz viel davon findet ja indirekt unbewusst halt statt. Wir spielen son Spiel und  
110       machen uns darüber ja gar keine Gedanken, was das für ne Bedeutung halt ist. Also warum  
111       ist eben Mensch ärger Dich nicht so erfolgreich gewesen?

112       Die Marketingidee von Herrn Schmidt war, einfach dieses Spiel an die Lazarette zu schicken  
113       im 1. Weltkrieg. Dass also die verletzten Soldaten sich dort halt irgendwie erfreuen. Also das  
114       sollte Zeitvertreib sein. Aber tiefenpsychologisch spielt ja genau dieses Spiel halt darauf an,  
115       dass ich eben nach Hause komme. Das ich in ein schmerzfreies nach Hause komme. Dass ich  
116       in ein Nirvana komme. Das ist ja der Kerngedanke der indischen Religion. Und das Soldaten  
117       zu schicken, die dann halt ja grad im Schützengraben zusammengeschossen worden sind und  
118       als Zeitvertreib da dieses kleine Laufspiel spielen, aber natürlich das Spielziel „Ich will  
119       irgendwo irgendwo ankommen.“ „Ich möchte da, wo ich nicht mehr rausgeworfen werden  
120       kann, wo ich keine Nackenschläge mehr bekomme, wo ich keinen Streifschuss mehr abkrieg,  
121       ich möchte einfach nach Hause kommen.“

122       Also, Spiele sorgen oft dafür, dass wir mit den Grundphänomenen des Menschen  
123       konfrontiert werden.

124       Spielen ist so derartig vielfältig. Wir spielen Theater. Wir spielen Musikinstrumente. Wir  
125       machen Bewegungsspiele, Sportspiele. Wir haben Brettspiele. Wir haben Kartenspiele. Wir  
126       haben digitale Games. Also die Spielvielfalt ist einfach immens. Und wir haben deshalb auch  
127       natürlich ganz, ganz viele verschiedene Anlässe und Motive, warum jemand spielt.

128

129       *[Spiel aufräumen und Deckel zu/Stapel greifen/“Stapelmischen“ -> Atmo: -> Strife of Gods]*

130

131           **Thomas Sellner:**

132       Die Spieleabende finden meistens bei mir statt, weil ich son schönen großen Tisch hab und  
133       wenn die Leute erstmal da sind, das Spiel ist schon aufgebaut, dann können sie ja nicht mehr  
134       weg.

135       Spiele, die ich jetzt in dem letzten halben Jahr mir ausgedacht habe, da ist es schon viel, viel  
136       schwieriger. Da hab ich viel Print & Play Prototypen per mail an Freunde verschickt, also an  
137       bestimmte Freunde, wo ich weiß, die haben auch Bock, das dann selber auszudrucken und  
138       zu testen.

139       Ich weiß aber auch früher, da gabs in Hamburg hier nen Treffen, wo man Prototypen testen  
140       konnte. Da saß man halt mit Fremden am Tisch. Das is auch, im Spielecafé gibt's das auch.  
141       Das ist natürlich viel spannender, weil die nicht unbedingt nur nett sein wollen, sondern  
142       vielleicht auch ihre Meinung mehr sagen als meine Freunde direkt.

143       Meistens isses so: Das Feedback stimmt. Also wenn sie bestimmte Sachen nich verstehen  
144       oder ich muss sie dreimal erklären, dann muss man vielleicht diese Mechanik nen bisschen  
145       anpassen, dass sie einfacher verständlich ist oder wie auch immer. Aber die Lösungsansätze,  
146       die solche Spieler dann meistens geben, die sind meistens dann nicht das Richtige. Ich will  
147       eigentlich nur das Feedback haben. Weil Lösungsansätze, da hab ich die meisten selber dann  
148       schon durchprobiert. Aber das Feedback ist mir wichtig.

149

150 *[Karten aufsammeln/Stuhl ran rücken/Brett auflegen -> Atmo: Senet]*

151

152

153 **Steffen Bogen:**

154 Also überhaupt schon die Frage: Warum gibt es seit 5000 Jahren Brettspiele? Hat das  
155 vielleicht etwas mit dem sesshaft werden zu tun? Dass sich Kulturen in Städten entwickeln,  
156 die eben auch Grundbesitz haben, die ortsfest werden. Und dann hat man eben vielleicht  
157 auch nen Ort, in dem das ganze wieder auf dem Brett beweglicher und flüssiger wird.

158

159 **Jens Junge:**

160 Also die Menschheitsentwicklungsgeschichte hat ja genau mit dem Thema „Brettspiele“ zu  
161 tun.

162 Also wenn wir uns Senet angucken oder das Königsspiel von Ur oder eben Pachisi als  
163 Grundelement halt von Mensch ärger Dich nicht aus Indien als Werbe- und Propagandaspiel  
164 für den Hinduismus, dann kommen die ersten ganzen Gesellschaftsspiele ja aus dem  
165 religiösen Umfeld. Das es also ein Laufspiel ist und das es Ziel des Spiels ist, dass ich in ein  
166 schmerzfreies Paradies komme und, und, und.

167

168 **Steffen Bogen:**

169 Also zu Senet: Das war tatsächlich auch tatsächlich auch regelmäßig Grabbeigabe der großen  
170 Pharaonen und ihrer Beamten. Es gab sogar so ne Stelle im Totenritus.

171 Senet heißt ja „Passieren“, also es geht um eine Passage, die man auch als Passage ins  
172 Jenseits auffassen kann. Zugleich haben sich eben aber auch geritzte Zeichen in den  
173 Bauzeichnungen des Spielfeldes, in den Bausteinen für die Pyramiden, erhalten. Sodass man  
174 sieht, es wurde auch in ganz alltäglichen Kontexten von ganz anderen sozialen Schichten  
175 irgendwie wertgeschätzt. Und das ist vielleicht dann fast noch spannender, als zu sagen:  
176 „Hier in der Grabbeigabe hat es die oder jene Funktion gehabt.“ Da kann man immer rätseln.

177 Dass es so ne Offenheit hat. Dass es in verschiedenen sozialen Gesellschaften gespielt wurde  
178 und dann doch alle sich aus irgendeinem Grund auf das gleiche Spiel beziehen können.

179

180 **Jens Junge:**

181 Wenn wir uns jetzt den Sprung mal nen paar hundert Jahre weiter halt angucken:

182 Dann sind Spiele auch immer ein Ausdruck von Gesellschaft. Sie sind also nicht nur dafür da,  
183 dass ich bestimmte Ideen adaptiere, sondern dass ich natürlich vielleicht bestimmte Ideen  
184 neu kombiniere, hinterfrage. Skat ist aus vier anderen eben Kartenspielen kombiniert und  
185 entstanden worden 1813 in Altenburg. Und da hat man einfach eben schon, wie gesagt, den  
186 Buben halt zum Trumpf gemacht und der König war nix wert und hat nix zu sagen.  
187 Außerdem durfte übrigens ne Dame noch mit am Tisch sitzen. Das war damals revolutionär.

188 Das dauerte noch bis 1848, dass dann mal die Revolution kam. Aber bis dahin hatte sich Skat  
189 als Volksspiel durchgesetzt, weil jeder insgeheim wusste: „Hey, ha das mit den Königen, das  
190 ist bald zuende!“.

191 Also Spiele kommunizieren. Spiele sind Medien und sie beeinflussen Meinung. Sie verändern  
192 halt Weltsichten. Sie können genauso halt zu Einsichten und Erkenntnissen führen wie eben  
193 Romane oder wie Filme, wie andere Kulturgüter. Und das tolle ist eben dabei, dass sie eben  
194 ja noch interaktiv sind.

195

196 **Steffen Bogen:**

197 Also ich glaub, aus so nem historischen Abstand kann es sehr, sehr spannend sein, dann über  
198 Jahrzehnte mal auch so eine Entwicklung von Spielsystemen zu verfolgen. Und deshalb wärs  
199 zum Beispiel auch wichtig, dass man Spiele, die wichtigen, guten Spiele, auch systematisch  
200 sammelt. So wie man Bücher in Bibliotheken und Archiven aufbewahrt. Dass man so ein  
201 Archiv für Spiele hat.

202

203 *[Spiel einräumen und Deckel zu/Stapel greifen/“Riffle Shuffle“ -> Atmo: Strife of Gods]*

204

205 **Thomas Sellner:**

206 Es gibt oder es gab vor Corona zwei wichtige Termine im Jahr für mich. Das ist einmal die  
207 Spielwarenmesse in Nürnberg, die ist immer so Ende Januar. Und dann gibt es die SPIEL in  
208 Essen. Die ist im Oktober. Und zu diesen Terminen hab ich dann immer darauf hin geeifert  
209 und die Prototypen fertig gemacht und die Regeln geschrieben und mich mit Verlagen  
210 verabredet für diese Termine. Also da schreibt man dann Mails mit seinen Redakteuren, die  
211 man von den Verlagen kennt oder schreibt neue Verlage an, die man noch gar nicht kennt  
212 und hofft, da irgendwie reinzukommen in deren System. Und spricht dann ab und macht son  
213 richtigen schedule für das Wochenende, an dem die Messe stattfindet.

214 Ich müsste jetzt mal den Zettel raussuchen. Ich mach mir dann immer so ne Excel-Tabelle  
215 und schreib da rein, welchem Verlag ichs gezeigt hab und wie die Reaktion war, bzw. was  
216 jetzt das Follow-Up is. Ob man nen Prototypen vorbeischickt oder die Regeln vorbeischickt  
217 oder ob sie es abgelehnt haben. Und ich glaube, es waren drei, vier Verlage interessiert, aber  
218 alle haben dann mehr oder weniger abgesagt.

219 Das heißt, ja klar, die Taktik ist, man zeigt es möglichst Vielen, die irgendwie entferntes  
220 Interesse haben, dieses Spiel zu machen und hofft, dass viele das mögen und von diesen  
221 Vielen springen dann eigentlich immer fast alle ab.

222 So. Und dann war der Adelllos Verlag der, der am frühesten gesagt hat „Ja, machen wir.“

223

224 *[Stuhl ran rücken]*

225

226



227 **Till Engel:**

228 Also da hatten mehrere Menschen versucht, Thomas, den angehenden Autoren, mit Till,  
229 dem jungen Verlagsgeschäftsführer, zusammenzubringen. Und dann wurde ich sozusagen  
230 tatsächlich physisch zu Thomas hingeschoben. In den Raum rein bugsiiert. Weil der einen  
231 Verlag für seine Spiele gesucht hat und dann hat er mir einige von seinen Spielen gezeigt. Ich  
232 glaube, fünf oder sechs Spiele. Und dann haben wir uns, also ich hab gesagt: „Ne, hm, find  
233 ich alle langweilig.“

234 Und dann haben wir uns auf der Brettspielmesse SPIEL in Essen kurz daraufhin nochmal  
235 gesehen. Und da hatte er wieder ein Kartenspiel dabei, was er mir zeigen wollte und das hat  
236 mir gut gefallen.

237 Und dann hab ich gesagt: „Okay, weißt du was? Das nehm ich dir ab!“ Dann haben wir nen  
238 Vertrag unterzeichnet und haben noch Ende 2019 angefangen, das zusammen zu  
239 entwickeln.

240

241 **Thomas Sellner:**

242 Wenn man dann mal erstmal nen Einblick hat in die ganzen Aufgaben, die dann anstehen,  
243 dann ist man ganz schnell dabei, zu sagen: „Okay, ich lass mich mit nen paar Prozent am  
244 Gewinn abspeisen und ihr macht bitte mal den Löwenanteil der Arbeit.“ Weil das ist ja auch  
245 nicht das, wofür ich brenne. Also ich brenne, Konzepte mir auszudenken und Spiele  
246 irgendwie zu erschaffen. Aber ich brenne nicht dafür, Logistik und Rechtliches und sowas zu  
247 machen.

248

249 *[Karten aufsammeln/Deckel Monopoly auf -> Atmo: Monopoly]*

250

251 **Jens Junge:**

252 Kultur ist alles das, was vom Menschen geschaffen ist. Wir haben als, sozusagen,  
253 Gegenbegriff die „Natur“. Da haben wir mit natürlichen Phänomenen zu tun und Kultur  
254 beginnt dort, wo wir mit eben künstlichen Themen zu tun haben. Wo wir mit menschlichen,  
255 von Menschen geschaffenen Themen zu tun haben.

256 Also alles, was wir Menschen erschaffen, ist letztendlich ein „Kulturgut“.

257 Also wir haben bei den Kulturgütern das immaterielle, das sind dann halt eher die  
258 Spielregeln. Da ist das Material egal. Da ist das Tun, da ist das Handeln entscheidend. Und  
259 dann haben wir eben das Materielle.

260 Materielle Kulturgüter schützt auch die UNESCO und benennt dann halt ja alte Gebäude  
261 oder Sonstiges halt und sagt so: „Wow, das ist ein Symbol aus dieser Zeit! Das muss erhalten  
262 werden! Das muss halt weiter gepflegt werden!“ und so weiter.

263

264 *[Stuhl ran rücken]*

265

266 **Manuel Fritsch:**

267 Natürlich sind Brettspiele oder Gesellschaftsspiele ein Kulturgut, weil sie sind gut und sie  
268 sind Teil dieser Kultur.

269 Nein, es ist ein Kulturgut definitiv, weil wir eine sehr lange Tradition an Brettspielen haben.  
270 Weil wir ja auch schon uns wissenschaftlich als Gesellschaft damit auseinandergesetzt  
271 haben, welche positiven Aspekte Spiele haben und die Tradition des Brettspiels und diese  
272 ganze Entwicklung ist eben meiner Meinung nach auch extrem schützenswert. Deswegen  
273 würde ichs auch als Kulturgut einsortieren.

274 Weil sie eben eine klare Entwicklung durchlaufen haben. Weil man an ihnen auch  
275 rückwirkend glaub ich auch ablesen kann, wie sich eine Gesellschaft entwickelt hat. Was für  
276 Werte eine Gesellschaft hat, weil das immer ja auch in Spielen konserviert wird.

277 Die Menschen spielen ja nicht erst, seits Brettspiele gibt. Seit Siedler oder seit Monopoly und  
278 co. erfunden wurden. Sondern Menschen haben schon immer gespielt.

279 Also wenn man Spiele beobachtet und betrachtet als Zeitzeugen sozusagen in ihrer Zeit, was  
280 dort für Werte waren, dann ist das definitiv ein Kulturgut und ich finde auch, dass es ne  
281 richtige Sache ist, Brett- und Videospiele in Museen zu stecken und die zu konservieren und  
282 eben auch zu kuratieren.

283

284 **Jens Junge:**

285 Aber es gibt auch natürlich bei der tausendfachen Anzahl von Spielen sehr viele, die einfach  
286 nur so ähnlich sind, wie. Und wenn ich mir die ganzen geklauten und die kopierten Spiele  
287 halt angucke, dann sollte man das Original vielleicht aufheben. Das eben wirklich ne  
288 Neuerung damals brachte.

289 Dass man das halt archiviert, aber nicht nachher noch die 40 Klone, die hinterherkamen. Da  
290 gibt's natürlich ganz viele unterschiedliche Meinungen. Man muss nicht jede  
291 Kindheitszeichnung aufheben, aber wenn das ne Kinderzeichnung von Pablo Picasso ist,  
292 könnts ja vielleicht doch schon spannend sein, ne?

293

294 **Steffen Bogen:**

295 Ja, ich glaub das war der Kontext eben auch. So ne Debatte um das „Kulturgut Spiel“. Und  
296 das ist wichtig, dass wir das stark machen. Wir sollten eben aber auch nicht nur auf so nen  
297 Objektbegriff bringen, sondern auf die Handlung des Spielens. Dass das Spielen, das  
298 miteinander Spielen, einfach nen Kulturgut ist.

299

300 **Jens Junge:**

301 Also Kulturgut hat ja was damit zu tun, dass es eine Bedeutung halt gewonnen hat. Dass es  
302 eine Relevanz bekommen hat. Und die Relevanz vom Spielen haben wir, glaub ich, jetzt zu  
303 genüge grad eben schon diskutiert. Und das ist einfach nur traurig, dass dieses Kulturgut  
304 eben zum Beispiel eben von der Kulturstaatsministerin zwar gesehen wird...Also sie war bei  
305 der Verleihung „Spiel des Jahres – 40-jähriges Jubiläum“ dabei und hat eine wunderbare

306 Rede gehalten, wie Politiker das halt tun. Aber die finanziellen Konsequenzen, die daraus  
307 abzuleiten wären, dass man halt diese Branche auch mal eben politisch unterstützt...die  
308 fehlen.

309

310 **Manuel Fritsch:**

311 Also ich glaube auch, dass es möglich wäre, Brettspiele als Kulturgut deutlich  
312 weiterzubringen und als förderungsfähige Investitionen auch zu sehen, wenn es eben  
313 Lobbyisten gäbe und das mein ich jetzt gar nicht negativ. Lobbyist klingt immer so negativ.  
314 Aber wenns halt Menschen gäbe, die die Anliegen der Brettspielwelt nach Berlin tragen  
315 würden. Und wenn das nicht stattfindet, dann wundert michs natürlich auch nicht, dass es  
316 da dann keine Förderung gibt.

317

318 **Steffen Bogen:**

319 Letztlich wächst das Bewusstsein dafür, dass Spielen eine unersetzliche Aktivität während  
320 des ganzen Lebens bleibt und nicht auf irgendwelche bestimmte Phasen nur beschränkt  
321 werden kann.

322 Und in der Hinsicht kann man es auch optimistisch sehen, dass Spielen in der Hinsicht zu  
323 einem Kulturgut wird.

324

325 **Jens Junge:**

326 Noch hätten wir die Chance, deshalb hatte ichs vorhin schon so erwähnt, dieses Kulturgut  
327 Spiel endlich anzuerkennen. Endlich auf Bundesebene mit dafür zu sorgen, dass wir eine  
328 professionelle Ausbildung für Autoren, für Verlage, für Lektoren und so halt hinbekommen.  
329 Dass wir da nicht den Anschluss verlieren. Weil wir merken gerade, wie halt natürlich  
330 Brettspiele vor allen Dingen in den USA, in anderen Ländern, richtig boomen und man dort  
331 halt die Relevanz erkennt und wenn wir hier nich in Deutschland bald mal handeln,  
332 eigentlich dieses ehemalige Alleinstellungsmerkmal auch zu stärken und zu sichern, dann  
333 werden uns tatsächlich irgendwann mal andere überholen in den nächsten zehn Jahren.

334

335 *[Spiel einräumen und Deckel zu/Stapel greifen/“Stapelmischen“ -> Atmo: Strife of Gods]*

336

337 **Till Engel**

338 Generell gibt man als Autor natürlich Entscheidungsrechte ab. Wenn du einem Verlag dein  
339 Spiel anbietest oder verkaufst erfolgreich und ihr euch auf nen Vertrag einigt, dann ist es in  
340 der Regel so, dass ab jetzt der Verlag alle wichtigen Entscheidungen trifft. Weil der Verlag  
341 eben im Gegenzug in der Regel alle finanziellen Hürden nimmt und der Autor nicht selber die  
342 Entwicklung bezahlen muss und nicht selber die Produktion bezahlen muss und vor allem  
343 auch nicht selber auf die Suche nach Designern und Künstlern gehen muss.

344 Das macht dann in der Regel immer der Verlag.

345

346 **Thomas Sellner:**

347 Das Schöne ist ja mit Till: Wir haben Sachen diskutiert. Und nochmal diskutiert. Und das war  
348 dann auch völlig okay, wenn wir dann zu ner Entscheidung gekommen sind, die ich vielleicht  
349 am Anfang nicht erwartet hatte, aber mit der ich dann auch ok war. Wir haben jetzt keine  
350 Entscheidung getroffen, ja mechanikmäßig, die ich blöd finde.

351

352 **Till Engel:**

353 Das liegt aber daran, wie ich mit Autoren generell umgehe und umgehen möchte. Ich  
354 möchte die immer und das haben wir bei Thomas gemacht, das machen wir bei all unseren  
355 Autoren. Ich möchte die immer intensiv in die Entwicklung mitnehmen.

356 Zum einen ist es ganz eigennützig. Denn wenn der Autor sich am Ende mit dem finalen  
357 Produkt immer noch gut identifizieren kann und sagen kann: „Ja, da stehe ich jetzt immer  
358 noch hinter.“

359 Dann arbeitet natürlich nachher der Autor auch mit daran, das Ding erfolgreich zu machen.

360 Und der andere Teil ist: Wenn ich selber, wenn ich selber überlege, was möchte ich denn als  
361 Autor, als Brettspieleautor? Was würde ich denn von einem Verlag gerne wollen? Dann wäre  
362 das erste, was ich sagen würde, Beteiligung. Ich möchte selber beteiligt werden an dem  
363 Prozess.

364 Weil nen Autor von nem Brettspiel ist ja in der Regel nicht Autor geworden, um damit reich  
365 zu werden. Das kann man sich generell gern mal abschnicken. Ich glaube, es gibt in  
366 Deutschland nur so rund roundabout 500 Menschen, die von dem Beruf Brettspielautor  
367 überhaupt leben können. Das sind nicht viele.

368 Die meisten machen das aus Leidenschaft heraus, weil sie eben ne coole Idee hatten und  
369 weil sie die Idee feiern, etwas Eigenes zu erschaffen. Und den Menschen dann ihren Traum  
370 zu zerstören, indem man sie aus dem Entwicklungsprozess ausschließt, wäre ja grauenvoll,  
371 oder?

372

373 **Thomas Sellner:**

374 Jetzt beim Adellos Verlag isses so: Wir arbeiten sehr, sehr eng zusammen. Also wir haben  
375 fast jeden Tag jetzt seit Anfang Februar oder wann das denn richtig in die heiße Phase ging,  
376 haben wir fast jeden Tag irgendwie Telegram Nachrichten ausgetauscht oder Discord oder  
377 irgendwas besprochen.

378 Und das ist übrigens der Teil, den ich noch super interessant finde. Also das am Anfang ist ja  
379 Brettspieldesign oder -konzept und dann macht man ja zusammen eigentlich das  
380 Development, also Brettspielentwickler.

381

382 *[Karten aufsammeln/Deckel Siedler auf -> Atmo: Siedler von Catan]*

383

384

385 **Manuel Fritsch:**

386 Also wenn man jetzt rein auf die Brettspielszene guckt und auf die Gesellschaftsspielszene,  
387 dann ist Deutschland immer noch eines der wichtigsten Länder. Das mach ich an  
388 verschiedenen Faktoren fest: Einerseits natürlich eben dieses „German  
389 Games“/„Eurogames“.

390

391 **Jens Junge:**

392 Wir haben ja in Deutschland mit den „German Board Games“, mit diesem eigentlich  
393 Alleinstellungsmerkmal fast international, einen solchen Schatz, der aber immer noch nicht  
394 in Lehre und dann in Ausbildung auch sinnvoll eingesetzt wird.

395

396 **Manuel Fritsch:**

397 Also diese Reichweite hat sich son bisschen von Deutschland aus entwickelt um Klaus Teuber  
398 natürlich. Dr. Knizia. Das waren halt so die Vorreiter dieses modernen Brettspiels.

399 Dieses klassische Eurogame heute ist ein sehr mechanisches Spiel und das hat halt mit  
400 Siedler angefangen, dass man auf einmal z.B. so neue Elemente dann später auch hatte. Das  
401 sind halt so Sachen, die gabs in alten Brettspielen nicht, ja? Da hat man halt gewürfelt, dann  
402 hat man ne Figur ne Leiter hochgelaufen und hat irgendwie Leute rausgeschmissen.

403 Also als dieses German Game, Eurogame bezeichnet man eben diese Entwicklung, dass sich  
404 Menschen hingeworfen haben und neue Spielmechaniken entwickelt haben. Und im Gegensatz  
405 dazu gabs eben in den USA ganz viel so Brettspielentwicklungen, die eher auf Simulationen  
406 gegangen sind. Also so Krieg nachzuspielen zum Beispiel, ja? Also Südstaaten gegen  
407 Nordstaaten oder so Sachen wie Risiko natürlich auch, die dann irgendwie den Weltkrieg  
408 simulieren oder nachbauen. Die dann eher von der Story her gekommen sind. Und die  
409 Eurogames oder German Games kommen eher von der Mechanik.

410

411 **Steffen Bogen:**

412 Die Spielweisen, die Umstellung auf komplexere Gesellschaftsspiele, bei denen ich dann aber  
413 immer auch neugierig bin auf den neuen Jahrgang. Diese Verschiebung vom einen,  
414 klassischen, traditionellen Brettspiel hin zu einer Vielzahl von Entwicklungen. Die hat sich,  
415 glaub ich, auch hier in Deutschland in den 70er Jahren sehr rasant vollzogen. Das ist dann  
416 auch in den Feuilletons besprochen worden.

417 Und diese Autorenszene ist erstmal hier auch entstanden. Das kann man tatsächlich mit  
418 diesem geographischen, kulturellen Raum erstmal verbinden.

419

420 **Manuel Fritsch:**

421 Sehr, sehr viele der bekanntesten Brettspielautoren – und ich benutze jetzt hier bewusst die  
422 männliche Form, weils leider halt überwiegend Männer sind – stammen alle aus  
423 Deutschland. Also die bekanntesten Namen: Täuber, Knizia, Uwe Rosenberg. Solche  
424 Menschen, die man sofort mit Brettspielen verbindet. Die auch popkulturell inzwischen eben

425 schon nen Namen haben und einer der wenigen sind, die dann hauptberuflich eben auch  
426 diesen Beruf ausüben können des Brettspielersfinders

427 Die haben sehr viel Nachwuchs jetzt eben auch durch die europäischen Länder. Also  
428 Frankreich, Polen und so sind auch sehr starke Länder, aber Deutschland hat eben dann noch  
429 diesen zweiten Faktor:

430 Dass wir eben die weltgrößte Spielemesse in Deutschland haben. Also die SPIEL in Essen ist  
431 die weltweit wichtigste Messe für Brettspiele. Das ist ne Messe, die sich nur um  
432 Gesellschaftsspiele, natürlich auch Aspekte mit Rollenspielen usw. beschäftigt, aber  
433 hauptsächlich eben mit Brett-, Karten-, Gesellschaftsspielen und so weiter.

434 Dann natürlich auch der Spiel des Jahres - Award. Der ist ja auch aus Deutschland und  
435 zeichnet die Spiele aus, hat aber ne weltweite Bedeutung.

436 Für alle BrettspielentwicklerInnen ist das ne Auszeichnung, diesen Preis zu bekommen. Und  
437 das sind Faktoren, wo ich dann schon sagen würde: „Okay, also innerhalb der Brettspielwelt  
438 hat Deutschland schon nen sehr hohen Stellenwert.“

439

440 *[Spiel einräumen und Deckel zu/Stapel greifen/“Chaosmischen“ -> Atmo: Strife of Gods]*

441

442 **Thomas Sellner:**

443 Es war von Anfang an eigentlich klar, dass wir Kickstarter machen wollen, weils ja auch  
444 immer ne Art Werbeeffekt hat. Man kann diese Kampagne präsentieren und gucken, ob  
445 Leute sich dafür interessieren. Gleichzeitig sammelt man da schonmal Geld ein, dass man  
446 das Spiel produzieren kann. Ohne dieses Risiko zu haben, man produziert nen Spiel mit  
447 eigenem Geld und keiner wills kaufen. Das war so der Hauptgrund. Dann kam noch Corona  
448 dazu. Die ganzen Messen sind ausgefallen, auf denen der Adellos Verlag normalerweise  
449 seine Spiele verkauft.

450

451 **Till Engel:**

452 Ich denke, das ist inzwischen tatsächlich sehr etabliert. Also Kickstarter und generell  
453 Crowdfunding Kampagnen haben sich als ein weiterer Finanzierungsweg, um Projekte zu  
454 realisieren, eindeutig etabliert. Das machen ja inzwischen selbst große Verlage, dass sie ihre  
455 Projekte kickstarten.

456 Wir finanzieren die Entwicklung komplett eigenständig. Aber wenn das Projekt  
457 durchentwickelt ist, also an dem Punkt ist, wo man sagen kann: „Okay, alles ist fertig.“

458 Dann sammeln wir noch über Crowdfunding die Finanzierung für die Produktion ein, um das  
459 Spiel dann produzieren zu können.

460

461 **Thomas Sellner:**

462 Dass dann am ersten Tag schon sehr, sehr viel Leute das Projekt unterstützt haben und...ja,  
463 diese Rückmeldung zu kriegen. Weil wir waren uns nicht sicher. Es ist ja Corona. Haben die

464 Leute überhaupt Bock, ein Kartenspiel zu unterstützen, wo sie nich mal wissen, wann sies  
465 denn spielen dürfen und so. Das war alles nen bisschen schwierig. Und deshalb wars  
466 superschön dann zu sehen, dass das gut angekommen ist.

467 Jetzt gerade sind wir kurz vor Print. Es sollte eigentlich schon fertig sein. Aber wie immer: Es  
468 zieht sich und zieht sich. Besonders die Regeln haben jetzt ziemlich viel Zeit in Anspruch  
469 genommen. Die müssen ja mehrsprachig gemacht werden und da wir ne relativ kleine Box  
470 haben, haben wir auch relativ kleine Regelheftseiten, wo es dann schwierig ist, diese ganzen  
471 Helden, das sind ja jetzt 16 Helden. Die dann auch noch mit in die Regeln zu kriegen. Und  
472 dann auch noch in drei Sprachen. Und es sollte am besten ja auch kein Fehler in der Regel  
473 stehen oder kein Tippfehler oder irgendwas. Und bevor man das dann irgendwie tausendmal  
474 in den Druck gibt, kontrolliert man das noch zehnmal vorher.

475

476 **Till Engel:**

477 Also die größten Herausforderungen generell sind glaub ich zum einen die Finanzierung  
478 irgendwie hinzukriegen und zum anderen, dass alle Beteiligten mit dem Projekt nachher  
479 zufrieden sind. Dass der Autor nachher glücklich ist, weils so geworden ist, wie er es mag.  
480 Dass der Verlag nachher glücklich ist und dass die, die es nachher spielen – also die  
481 potenziellen Kunden und Spieler -, auch glücklich sind und sagen: „Ja, das spiel ich gerne  
482 auch mehr als einmal!“

483

484 *[Karten aufsammeln/Deckel Pictures auf -> Atmo: Pictures]*

485

486 **Jens Junge:**

487 Ich glaub, wir werden noch mal mehr Neuerscheinungen kriegen. Wir sind aktuell so bei  
488 jedes Jahr 1.400 Neuerscheinungen. Lass es vielleicht aufm deutschen Markt nachher 2.000  
489 sein. Und wir werden immer mehr Enge bei der Jury „Spiel des Jahres“ merken, weil die sich  
490 kaum entscheiden können. Die spielen ja 300, 400 Spiele so von den Neuerscheinungen halt  
491 durch. Und die werdens immer schwerer haben, wirklich auch nen Spiel des Jahres zu  
492 definieren, weil immer mehr gute Qualität auch entsteht.

493

494 **Manuel Fritsch:**

495 Also wenn wir jetzt mal Pictures zum Beispiel nehmen, das ist das aktuelle Spiel des Jahres.

496 Pack dieses Spiel aufn Tisch. Schnapp dir drei, vier Leute, mit denen du das spielst und du  
497 wirst sofort merken, warum wir uns für dieses Spiel entschieden haben, ja? Du musst nur die  
498 Leute beobachten, die dieses Spiel dann spielen. Alle sind hoch motiviert. Alle haben Spaß  
499 dabei. Es gibt keine unfairen Elemente, wo Leute danach irgendwie stinksauer sind.

500 Also auch die anderen zwei Titel, die wir nominiert hatten. Das waren alles Kandidaten, wo  
501 man sofort dieses Gefühl hatte: „Ja. Klar. Das ist ein herausragendes Spiel. Das merkt man  
502 sofort. Es hat tolle Mechaniken. Es greift alles wunderbar ineinander. Das fühlt sich rund an  
503 und die Menschen haben einfach Spaß bei diesem Spiel, dieses Spiel zu spielen.“

504           **Jens Junge:**

505       Also die Masse sorgt auch dafür, dass auch immer mehr Qualität halt natürlich nach oben  
506       gespült wird. Und das find ich sehr, sehr gut. Das find ich sehr, sehr positiv, dass das analoge  
507       Spiel dort also nen festen Stellenwert weiterhin haben wird und weiterwachsen wird. Das  
508       wär so meine Prognose für die nächsten Jahre.

509

510           **Manuel Fritsch:**

511       Also ich glaube nicht, dass dieser Boom und dieser Hype, der international um Brettspiele  
512       gerade existiert, dass der groß abflauen wird.

513       Der wird weiter anhalten, weil das sich gegenseitig eben auch befruchtet. Durch diesen Hype  
514       der letzten Jahre ist die Anzahl an Menschen, die sich dafür interessieren, natürlich größer  
515       geworden, was wiederum nen größeren Markt bedeutet, was wiederum bedeutet, dass  
516       BrettspielerfinderInnen motiviert sind, neue Spiele zu machen. Und Verlage wachsen. Also  
517       ich seh überall kleine Verlage, die vor zwei, drei Jahren eben noch ne ganz kleine Nummer  
518       waren, ein Spiel hatten und in den letzten Jahren durch die Messe, durch die  
519       Berichterstattung halt enorm gewachsen sind.

520

521           **Steffen Bogen:**

522       Ich hoffe drauf, dass diese Entwicklung, diese Internationalisierung weiter geht und zwar  
523       eben in diesem Sinn auch, dass man lokale Besonderheiten und Spielgewohnheiten sich  
524       dabei weiterentwickeln. Das würd ich mir wünschen. Und dass man eben auch spielt, nicht  
525       nur um am Ende gewinnen zu wollen, sondern dass man merkt: Auch derjenige, der verloren  
526       hat, hat am Ende ne spannende Zeit miteinander und wir überlegen uns: Was eigentlich ist  
527       das Faszinierende so an diesen Brettspielen? Dass wär schön, wenn so eine Kultur des  
528       Spielens entstehen würde.

529

530       *[Spiel einräumen und Deckel zu/Stapel greifen/“Einfaches mischen“ -> Atmo: Strife of Gods]*

531

532           **Thomas Sellner:**

533       Also Strife of Gods...die erste Idee müsste so im, ich würd sagen, im Mai 2019 gekommen  
534       sein. Dann Prototypen mit Freunden testen. Dann dem Verlag zeigen. Dann entwickeln,  
535       entwickeln, entwickeln und wahrscheinlich wird es jetzt ja in Print gehen Ende des Monats  
536       und dann dauert es aber auch nen paar Wochen, bis es wiederkommt. Dann isses  
537       wahrscheinlich kurz vor Oktober 2020. Also ein Jahr, fünf Monate? Sagen wir anderthalb  
538       Jahre.

539       Mit dem Art Design und so, da bin ich teilweise mit einer Kleinigkeit nich so einverstanden,  
540       aber das sind dann so Sachen, wo ich auch Kompromisse machen möchte, weil

541       wenn das jetzt irgendwie wichtig fürs Spiel, also für die Mechanik, gewesen wär oder so.

542       Solche Sachen, das ist mir schon wichtiger. Dass das, worüber ich wirklich Stunden und Tage



543 und Wochen drüber nachgedacht habe und wo ich weiß, dass es die beste Entscheidung ist,  
544 dass die dann auch durchgeht.

545 Wie gesagt, ohne Verlag hätte ich das Spiel nie veröffentlicht. Und dieser Verlag gibt mir die  
546 Möglichkeit, dass ich nen Brettspiel rausbringe oder nen Kartenspiel rausbringe. Das ist ja  
547 grandios. Das ist ja das, was ich immer wollte.

548 Konkret kann ich sagen: Dieses Jahr kommt Strife of Gods raus. Nächstes Jahr kommen zum  
549 Herbst zwei Spiele von mir raus und das Jahr drauf 2022 auch nochmal zwei. Also das steht  
550 schon fest. Über mehr weiß ich noch nich Bescheid.

551

552 *[Karten aufsammeln und einräumen/Deckel zu]*

553

554 **Titelsprecher:**

555 Sie hörten:

556 Mensch sieh Dich um – Ein Blick auf Gesellschaftsspiele und ihren kulturellen Einfluss.

557 Ein Feature von Daniel Staubesandt.

558 Es sprachen in der Reihenfolge ihres Auftretens:

559

560 Thomas Sellner, Autor des Spiels Strife of Gods.

561 Prof. Dr. Jens Junge, Gründer des Instituts für Ludologie.

562 Prof. Dr. Steffen Bogen, Spieleautor und Kunsthistoriker.

563 Till Engel, Geschäftsführer des Adellos Verlags.

564 Manuel Fritsch, Juror beim „Spiel des Jahres“-Award.

## 9.2 Interviews

### 9.2.1 Interview mit Thomas Sellner – 25.08.20

1           **Daniel**

2           Ich würde auch einfach ohne weitere Umschweife ins Interview starten mit ner relativ  
3           offenen Frage zum Reinkommen. Welchen Stellenwert haben denn Gesellschaftsspiele  
4           in deinem Leben? Werden da daheim regelmäßig Spieleabende veranstaltet oder wie  
5           sieht das aus?

6           **Thomas**

7           Also da kann ich vielleicht mal aus meiner Jugend sprechen. Ich habe drei Brüder und wir  
8           haben...ja, wir haben früher so Würfelspiele gespielt. Was man so in den 80er Jahren so kannte.  
9           Haben auch mal von der Tante nen Spiel geschenkt bekommen und so weiter. Das war schon  
10          eigentlich immer Thema bei uns. Und dann als Siedler rauskam, da hat mein großer Bruder  
11          dann das zu Weihnachten bekommen und wir habens viel gespielt. Allgemein, also jetzt mal ab  
12          von Gesellschaftsspielen, ist man mit drei Brüdern natürlich immer viel am Spielen und ein  
13          Teil davon waren Gesellschaftsspiele. Das ist natürlich jetzt mittlerweile, wo man lang nicht  
14          mehr bei seinen Eltern wohnt, ist das nich mehr so Thema. Aber das hatte seinen Anfang auf  
15          jeden Fall in meiner Familie, ja. (01:05)

16          **Daniel**

17          Und du meintest gerade, mit Siedler von Catan fing das an. Gibt's da noch andere Spiele,  
18          die dich durch deine Kindheit begleitet haben? Die so diese Liebe entfacht haben zu  
19          Gesellschaftsspielen?

20          **Thomas**

21          Also bei Siedler war ich schon so...keine Ahnung, wie alt war ich denn da? 16? 15? Davor gabs  
22          halt diese Würfelspiele. Monopoly und irgendwie son Pacmanspiel, wo man wirklich mit einem  
23          physischen Pacman diese Kugeln eingesammelt hat. Oder Mausefalle hab ich bei meiner  
24          Cousine viel gespielt, wo man nach und nach so ne Mausefalle aufbaut. Das war halt dann  
25          immer sehr physisch alles. Oder der Dunkle Turm und solche Sachen. Ich weiß noch: Einmal  
26          hat unsere Tante uns Bello geschenkt. Das war ein Spiel, wo man Knochen in der Wohnung  
27          verstecken musste und die dann suchen musste. Das war sone Mischung aus nem  
28          Versteck/Suchspiel und einem Brettspiel. Schöne Mischung. Mit Hörspielkassette dabei. Genau  
29          und ab Siedler von Catan gings dann los, dass es dann halt auch so eher kompetitive Sachen  
30          wurden, wo man dann auch nen bisschen nachdenken musste und nicht nur würfeln musste.  
31          (02:12)

32          **Daniel**

33          Ja, diese sogenannten German Games, die dann mit den Mechaniken irgendwie langsam  
34          ins Rollen kamen, nich wahr?

35          **Thomas**

36          Jo.

37 **Daniel**

38 Was macht denn nen guten Spieleabend, wenn du in einem bist oder einen veranstaltest,  
39 für dich aus? Wie sieht der aus und was nehmen im besten Fall die Spieler mit daraus?

40 **Thomas**

41 Nen Guter Spieleabend ist erstmal, dass er unkompliziert zu planen ist. Das wird leider immer  
42 seltener. Mit dem Alter kommen mehr Verpflichtungen. Dann haben die Kinder und dann hat  
43 man keiner Zeit. Im Moment isses sehr schwierig, gute Spieleabende zu planen ohne großes hin  
44 und her. Dann macht für mich nen guten Spieleabend aus, dass alle pünktlich sind und man sich  
45 schnell auf ein Spiel einigt. Dass die Regeln bekannt sind bei mindestens einer Person und diese  
46 Regeln nicht am Tisch gelernt werden müssen von Allen gleichzeitig. Weil da brech ich sofort  
47 ab. Dann, dass es kein Spiel ist, wo lange nachgedacht wird und man lange warten muss, bis  
48 man wieder dran ist. Also Downtime, ist ja da das Stichwort, sollte nicht aufkommen, sondern  
49 am besten sind immer alle involviert und es ist interaktiv. Und nicht jeder spielt einfach nur für  
50 sich und am Ende isses halt das Wichtige, dass man Interaktion hat zwischen den Spielern und  
51 Spaß hat und nicht einen bitteres Rennen Richtung Sieg entsteht, sondern einfach Spaß dabei  
52 bei der Sache. (03:48)

53 **Daniel**

54 Ja. Und wie ist das mit Smartphones und „abgelenkt werden“ in deinen Spieleabenden?

55 **Thomas**

56 Ja, wird Jahr für Jahr schlimmer. Ich...ja. Was soll ich denn dazu sagen? Es ist wirklich so.  
57 Man muss nen Smartphoneverbot aussprechen. Manchmal geht's nicht, weil halt wichtige  
58 Anrufe da sein könnten, aber ja. Das verhindert auch völlig den Spielfluss, wenn einer immer  
59 aufs Smartphone guckt und gar nicht merkt, dass er dran ist und dann erstmal die Situation auf  
60 dem Brett verstehen muss wieder, weil er zwischendurch völlig abgeschaltet hat. Also am  
61 liebsten würd ich die gar nicht zulassen. (04:26)

62 **Daniel**

63 Ja, nachvollziehbar irgendwo. Hast du denn jetzt gerade in deinem aktuellen  
64 Lebensstatus irgendwelche Lieblingsgesellschaftsspiele?

65 **Thomas**

66 Aktuell coronabedingt treffen wir uns gar nicht. Jetzt eigentlich so seit nem halben Jahr. Das  
67 ist halt schwierig. Wir haben neulich einmal gespielt, das war auf nem Campingplatz, da haben  
68 wir Skyjo gespielt. Das ist nen Favorit gerade, weil er halt so einfach ist. Nen einfaches  
69 Kartenspiel, dass aber immer spaßig ist und mit jeder Gruppe gut Spaß macht. Brügge ist noch  
70 eins von Stefan Feld, das ist seit Jahren Dauerbrenner und wenn ich mit der richtigen Gruppe  
71 zusammen bin, spiel ich das. Aber das muss halt auch die richtige Gruppe sein, weil das halt  
72 schon son bisschen komplexeres Spiel ist. Und dann möchte ich noch Mit List und Tücke  
73 erwähnen von Michael Rienik. Auch ein Dauerbrenner bei uns. Aber dann auch mit der  
74 richtigen Gruppe. Und zwar mit einer anderen Gruppe als die Brügge-Gruppe. Also man muss  
75 auch das Spiel immer ganz stark nach der Gruppe aussuchen. (05:37)

76 **Daniel**

77 Das heißt, du sagst ein Spiel...ein und dasselbe Gesellschaftsspiel kann komplett  
78 unterschiedlich wirken in verschiedenen Spielegruppen?

79 **Thomas**

80 Volle Kanne.

81 **Daniel**

82 Wie hast du denn hingefunden zur Gesellschaftsspielentwicklung? War das irgendwie  
83 durch deine Kinder dann oder was war so der Funke, wo du gesagt hast: „Okay, ich  
84 möchte jetzt dieses Gesellschaftsspiel entwickeln.“

85 **Thomas**

86 Ne, das war nicht durch meine Kinder. Das war viel, viel, viel früher schon. In Jugendtagen  
87 habe ich da zum Beispiel Heroes Quest, is ja ewig halt, das hab ich dann selber nachgebaut und  
88 nen bisschen verändert mit eigenen Spielfiguren und so. Und ich weiß noch, ich hab irgendwann  
89 mal ein Simpsons-Spiel gemacht, aber da war ich wirklich nich mal 10 Jahre alt, glaub ich. Also  
90 ich war immer schon daran interessiert, mir was auszudenken, was anderen Leuten dann auch  
91 Spaß macht. Also das ist auch immer noch mein Antrieb. Nicht das Geld oder so, weil...das  
92 gibt's nicht groß zu verdienen in der Spieleindustrie, in der Brettspielindustrie. Es sei denn,  
93 man macht nen Spiel des Jahres. Sondern irgendwas auszudenken. Irgend ne Mechanik. Irgend  
94 nen Spielmoment sich auszudenken, der Spaß macht. Und das war schon immer mein Antrieb.  
95 Und dann hab ich...ich hab mal einen Carcassone-Mod, also ne Variante von Carcassone,  
96 damals als Carcassone 1 gerade draußen war, hab ich gemacht. Aber auch einmal auf der  
97 Spielemesse sogar vorgestellt, aber da kam dann nix nach und so. Und das waren so zaghafte  
98 erste Versuche, meine Ideen halt auch mal zu veröffentlichen. Und wenn du möchtest, kann ich  
99 da noch weitererzählen, wie es dann jetzt in den letzten Jahren weiterging. (07:19)

100 **Daniel**

101 Gerne, gerne.

102 **Thomas**

103 Also in den letzten Jahren hab ich mir dann ein Spiel ausgedacht, da war nämlich gerade Azul  
104 rausgekommen. Sollte man ja kennen. Spiel des Jahres vor nen paar Jahren. Und das grandiose  
105 an diesem Azul war nicht etwa das Spielprinzip oder so. Das war ok. Aber das Spielmaterial  
106 war grandios. Also die Leute haben das Spiel gesehen und das waren so kleine Bakelit-  
107 Steinchen. Wunderschön. Kleine Kacheln. Und die Leute haben sich hingesetzt und wollten das  
108 spielen. Weils einfach so schön aussah und so schön sich anfühlte. Und ich dachte „Was könnt  
109 man mit diesen Steinchen denn noch machen?“ und hab son bisschen aufm Tisch rumprobiert  
110 und hab mir dann ein Spiel ausgedacht. Und dieses Spiel hab ich dann mit ganz, ganz vielen  
111 meiner Freunde gespielt. Mit meiner Familie. Und hab immer wieder die Rückmeldung  
112 gekriegt, dass es ein ganz, ganz tolles Spiel ist und dass ich das weitermachen muss. Und das  
113 war dann die Motivation tatsächlich, das immer weiter zu entwickeln. Dann bin ich nach  
114 Göttingen gefahren. Da gibt's dieses Autorentreffen jährlich. Da hab ich das dann zum ersten  
115 Mal Verlagen vorgestellt. Also da sitzt man als Autor dann an einem Tisch und die Verlage  
116 laufen rum und wenn ihnen ein Spiel interessant vorkommt, dann setzen sie sich hin und lassen  
117 sich das erklären. Und dann werden Karten ausgetauscht oder irgendwelche Abmachungen  
118 getätigt, dass man den Prototyp zuschickt oder was auch immer. Da hab ich dann viel  
119 Rückmeldungen bekommen, hab des darauf dann noch weiter verbessert, hatte meine ersten  
120 Kontakte in die Industrie. Und dann bin ich nen halbes Jahr später nach Essen zur Spielemesse  
121 gefahren und hab da mit den gleichen Verlagen, aber auch mit anderen Verlagen dann, Termine  
122 vorher gemacht und das gleiche Spiel dann da auch weiter vorgestellt. Und da hab ich dann

123 einen Verlag gefunden, der dann Interesse hatte und mit diesem Verlag kommt das Spiel dann  
124 auch 2021 raus. Es dauert also lange. (09:26)

125 **Daniel**

126 Aber du redest grad nicht über Strife of Gods, nicht wahr?

127 **Thomas**

128 Richtig. Das kommt vorher raus. Das kommt jetzt ja 2020 raus. Das hab ich aber erst im Herbst  
129 2019 vorgestellt. Da ging es jetzt schnell.

130 **Daniel**

131 Ja, aber das heißt, Strife of Gods ist nicht dein erstes großes Projekt, nicht wahr?

132 **Thomas**

133 Genau. Es steckt mehr Entwicklungszeit in diesem anderen Spiel. Strife of Gods war eins von  
134 vielen Spielen. Also ich bin dann übergegangen, dass ich in den letzten Jahren, seitdem ich  
135 einmal dieses initiale Spiel präsentiert habe, bin ich übergegangen, dass ich auf einmal ganz  
136 viele Spiele hatte. Und ganz viele Spiele den Verlagen präsentiert habe. Und zum Beispiel hab  
137 ich jetzt im Oktober 2019 glaub ich sieben Spiele präsentiert den Verlagen. Also nicht alle  
138 sieben jedem Verlag, aber immer das passende dem passenden Verlag. Also man muss sich ja  
139 vorher informieren: Dieser Verlag macht gerne kooperative Spiele. Dieser Verlag macht gerne  
140 Kartenspiele. Dieser Verlag macht gerne Kinderspiele und so weiter. Und so spricht man mit  
141 dem Verlag dann ab, was man überhaupt denen zeigt. Weil die haben ja auch nicht unendlich  
142 Zeit, sich alles anzuhören. Genau und da hab ich dann im Oktober 2019 Strife of Gods, bzw.  
143 damals war es ein abstraktes Spiel mit Zahlenkarten nur, dem Adellos Verlag präsentiert, die  
144 ich über einen anderen Kontakt vorher in Hamburg kennen gelernt hatte. (11:05)

145 **Daniel**

146 Vielleicht, bevor wir jetzt näher auf Strife of Gods eingehen, generell die Frage. Was ist  
147 denn Strife of Gods, wenn du das so beschreiben würdest?

148 **Thomas**

149 Strife of Gods ist ein Kartenspiel für 2-4 Spieler. Recht leicht erlernbar. Moment, ich glaub wir  
150 haben 2-5 sogar reingeschrieben. Wart mal kurz, was haben wir am Ende reingeschrieben? Ja,  
151 2-5 Spieler. Das ist auch so ein Ding. Man pitcht natürlich eine Idee dem Verlag und dann  
152 entwickelt sich diese Idee weiter und man spricht bestimmte Sachen ab. Wieviel Spieler? Was  
153 glauben wir, ab welchem Alter darf man das spielen? Kommen noch Spezialkarten dazu? Und  
154 so weiter und so fort. D.h. das, was du denen pitchst, ist lange nicht das, was nachher erscheint.  
155 Aber Strife of Gods ist ein taktisches Kartenspiel, mit relativ viel Interaktion und kaum Glück.  
156 (12:03)

157 **Daniel**

158 Und das war dir in dem Fall sehr wichtig.

159 **Thomas**

160 Das es kaum Glück hat?

161

162 **Daniel**

163 Hmhm.

164 **Thomas**

165 Eigentlich mag ich fast nur Spiele, in denen Glück vorkommt, weil sonst kann man auch gleich  
166 Schach spielen und gucken „wer hat das bessere Gehirn?“. Also ich hab da immer nen schönes  
167 Beispiel: Bei Siedler von Catan hab ich mich immer über die Würfel geärgert. Weil man baut  
168 an ner sechs und es kommt aber immer nur die acht. Das ist halt der Glücksfaktor bei Siedler  
169 von Catan. Aber würde man das rausstreichen und man hätte immer genau die Verteilung der  
170 Würfel, wie sie halt bei 1000 mal Würfeln wäre, dann wäre kein Spaß mehr da. Weil dann kann  
171 man sich nicht diebisch freuen, wenn doch mal die 12 kommt und man hat an ner 12 gebaut.  
172 Also Spiele brauchen Glück, damit sie nicht nur durch Strategie und Taktik und das bessere  
173 Gehirn entschieden werden, sondern auch diesen kleinen Faktor haben des Zufalls. Und in  
174 meinem Spiel „Strife of Gods“ ist das aber tatsächlich nicht so wichtig. Man kann komplett  
175 ohne Glück spielen. Wenn man bestimmte Helden rauslässt, also bestimmte Karten nicht  
176 verwendet, ist das Spiel komplett glückfrei. Es ist in dem Sinne dann schon nur von den Spielern  
177 abhängig, was passiert. Und manche definieren Glück sogar so, dass – sagen wir mal, man spielt  
178 zu 3. und der zweite Spieler macht einen falschen Zug. Dann ist das Glück für den 3. Spieler.  
179 Da gibt’s halt auch verschiedene Definitionsansätze, ob sowas Glück ist oder nich. (13:43)

180 **Daniel**

181 Okay, das heißt...ich hör da gerade raus, es gibt...also du hast dich wirklich mit der  
182 Gesellschaftsspielentwicklungstheorie auseinandergesetzt. Gibt’s da sowas?

183 **Thomas**

184 Nein, ich hab keine Bücher dazu gelesen. Ist einfach nur Gespräche mit anderen  
185 gesellschaftsspielinteressierten Leuten oder Sachen, über die ich nachdenke. Das passiert  
186 einfach so.

187 **Daniel**

188 Okay, seh ich ein. Mir ist auch gerade bei Heroes Quest, als du erwähnt hast,  
189 eingefallen: Das hab ich damals auch als Kind gespielt. Das verbindet uns zumindest  
190 son bisschen. Hab ich ganz häufig. Ich hab dann irgendwann die Figuren kaputt  
191 gemacht, leider sind die kaputt gegangen, weil ich noch sehr klein war, aber das passiert.  
192 Wieder zu deinem Spiel Strife of Gods, das ja auch den roten Faden für das Feature, was  
193 ich produziere, darstellt. Weil man eben daran jetzt die Entstehungsgeschichte gut  
194 verfolgen kann. Dein Anderes wär sicher auch spannend gewesen, aber das ist halt noch  
195 lange nich fertig, nich wahr? Einfach aus purer Neugier würd ich aber trotzdem gern  
196 wissen, was das fürn Spiel ist.

197 **Thomas**

198 Das andere Spiel. Es hat im Moment den Arbeitstitel „Blocking“. Man hat ein Raster aus im  
199 Grundspiel so 5x5 Steinen quadratisch aufgebaut und die Steine haben verschiedene Farben. Es  
200 gibt sechs verschiedene Farben und die einzige Regel dieses Spiels, die man eigentlich wissen  
201 muss um loszulegen, ist: Man darf nur einen Stein aus diesem Raster rausnehmen, was  
202 mindestens zwei freie Plätze neben sich hat. Also am Anfang, wenn das Raster aufgebaut ist,  
203 darf man nur einen Stein nehmen, der an ner Ecke liegt zum Beispiel. Und damit legt man dann  
204 wieder neue Steine frei, die auch optional so nehmbar sind von den Spielern. Verstehst du das  
205 Prinzip? (15:37)

206 **Daniel**

207 Ja und jetzt fällt mir gerade auf: Hat nicht Strife of Gods auch son Lückenprinzip?

208 **Thomas**

209 Jap, genau. Strife of Gods ist nen bisschen Nachfolger von Blocking. Allerdings jetzt nicht  
210 mehr im Raster, sondern in einem Kreis. Und in diesem Kreis hast du, wenn du eine Karte  
211 rausnimmst, hat der nächste Spieler zwei Optionen, die er vorher nich hatte. Und so ähnlich,  
212 also vergleichbar, ist diese Funktion ja. (16:06)

213 **Daniel**

214 Glaubst du dann, weil das find ich immer sehr spannend und ich hab darüber auch mit  
215 den Professoren gesprochen. Bei nem Buchautor zum Beispiel, da hast du ja ne eigene  
216 Handschrift. Da hast du son Lieblingsautoren und dann liest du seine Romane, weil er  
217 irgendwie auf ne Art und Weise schreibt, die dir gefällt, die dir zusagt. Glaubst du oder  
218 siehst du bei deinen eigenen Brettspiel-/Gesellschaftsspielideen auch so ne eigene  
219 Handschrift von dir?

220 **Thomas**

221 Ja, da hab ich auch schon drüber nachgedacht. Das ist tatsächlich so, dass ich viele Sachen  
222 gerne in einem Raster habe oder mit einer räumlichen Position, die einen Unterschied macht.  
223 Also dieses Beispiel, du hast es sehr schön erkannt, Strife of Gods und Blocking: Ich mache  
224 was und der andere Spieler hat dadurch andere Möglichkeiten, als er vorher hatte. Und es gibt  
225 bestimmte Prototypen, die ähnliche Sachen haben. Bestimmte Spiele, die ich vielleicht  
226 hoffentlich noch rausbringe oder andere Spiele, die ich auf jeden Fall rausbringe, die auch  
227 sowas haben. Aber es gibt auch komplett gegensätzliche Sachen. Ich hab ein Spiel, das leider  
228 kein Verlag wollte, aber das ist komplett was anderes. Das ist ein Geschicklichkeitsspiel, wo  
229 man Sachen stapeln muss. Da gibt es dann nichts in dieser Hinsicht. Aber viele Sachen, auch  
230 wenn ich mir Spiele ausdenke jetzt gerade, sind Raster Spiele mit quadratischen Elementen.  
231 (17:35)

232 **Daniel**

233 Okay. Um wieder zurückzukommen auf Strife of Gods. Wann kam dir die Idee zu  
234 diesem Spiel? Ist es so, wie die besten Ideen, die alle unter der Dusche einem kommen  
235 oder wie lief das bei dir ab?

236 **Thomas**

237 Also ich kann es gar nicht genau sagen, wann das war. Bei mir ist es übrigens nicht die Dusche,  
238 sondern die Sauna. Darum ist auch jetzt im letzten halben Jahr nich viel passiert. Weil die Sauna  
239 geschlossen ist. Wie ärgerlich. Ich weiß nur noch, dass ich mir Kartenspiele angeguckt habe  
240 und dachte: „Hm. In fast allen Kartenspielen ist es so, dass die großen Karten die wichtigen  
241 Karten sind.“ Also, dass eine 10 besser ist als eine 7 in Kartenspielen. Und ich dachte, ich  
242 möchte mal ein Spiel machen, wo die kleinen Karten die wichtigen Karten sind. Und dann hab  
243 ich mir über verschiedene Iterationen ausgedacht, dass die kleinste Karte, die nachher freiliegt  
244 - die entscheidet, welche Farbe gewinnt. Gleichzeitig sind die großen Karten aber auch wichtig,  
245 weil die willst ja sammeln für die Punkte. Da sind wir jetzt schon ziemlich detailliert im Spiel,  
246 aber grundsätzlich wollt ich ein Spiel machen, wo kleine Zahlen wichtig sind. Am Anfang  
247 waren das so verschiedene...da hab ich so verschiedene Haufen gemacht mit den einzelnen  
248 Zahlen, wo man ziehen muss. Irgendwann bin ich bei diesem Kreis gelandet, der dann sehr  
249 schön vereinfacht dargestellt hat oder ne ähnliche Funktion hatte wie bei Blocking: Dieses

250 Rausnehmen der Karte. Ja, da bin ich jetzt nen bisschen ins Schleudern geraten. Aber so ist das  
251 ungefähr entstanden. Und das Problem ist aber auch: Ich kann gar nicht genau sagen, wann ich  
252 diese Idee hatte, weil ich halt, wie ich dir schon gesagt hatte, mehrfach viele Spiele parallel mir  
253 ausdenke und dann mal dazu was ausdenke und dann dazu was ausdenke und dann weiß ich gar  
254 nicht mehr genau, wie jetzt diese Idee gerade entstanden ist. Das ist ganz schwierig zuzuordnen.  
255 (19:42)

256 **Daniel**

257 Aber du machst es ja nicht hauptberuflich, wa?

258 **Thomas**

259 Genau. Hauptberuflich bin ich Programmierer. Ich mache es aber hauptnebenberuflich. Also  
260 wenn ich Zeit zum Nachdenken habe. Sei es, wenn ich meinen Sohn spazieren fahre oder abends  
261 im Bett liege kurz vorm Einschlafen. Ich denke eigentlich immer über Spiele und  
262 Spielmechaniken nach. (20:07)

263 **Daniel**

264 Das is sehr spannend. Also mich interessiert des auch immer, weil ich bin ja auch selber  
265 Gesellschaftsspielenthusiast. Mich interessiert es immer: „Okay, wie schafft es der  
266 Autor, wie schafft es das Spiel, irgendwie die Regeln thematisch zu dem Spiel zu  
267 übersetzen?“. Und ich bin immer fasziniert, was die sich alle ausdenken und bei mir ist  
268 es so: Umso komplexer das Spiel, desto besser find ichs. Bin auch Fan von diesen langen  
269 Kampangenspielen. Also ich spiel auch zum Beispiel Gloomhaven in ner Spielerunde,  
270 wenn dir das was sagt, zuhause schon sehr lange und wir werden nicht fertig. Aber ich  
271 bin immer wieder einfach begeistert, wie sie so den Fluff von nem Charakter zum  
272 Beispiel als Regel ins Spiel implementieren und was man sich da an so coolen Sachen  
273 ausdenken kann. Und ich kann das nachvollziehen, dass du da andauernd über  
274 Mechaniken nachdenkst. Das find ich cool.

275 **Thomas**

276 Ja, da hast du übrigens jetzt grad ne Frage gestellt, die du wahrscheinlich gar nicht stellen  
277 wolltest. Ob ich anfang mit einer Mechanik und mir dazu eine Geschichte ausdenke oder ob  
278 ich anfang mit einer Geschichte, als mit Fluff, wie dus gesagt hast und mir dazu eine Mechanik  
279 ausdenke.

280 **Daniel**

281 Daha! Das ist auch hier in meinem Fragenkatalog genau das Nächste. So womit fing das  
282 an? Kam die Mechanik zuerst oder wolltest du einfach nen Kartenspiel machen oder  
283 was Anderes?

284 **Thomas**

285 Bei Strife of Gods wars die Mechanik. Und meistens isses auch die Mechanik, die zuerst  
286 kommt. Bei mir jedenfalls. Und ich habe das Spiel auch komplett abstrakt gepitcht. Das heißt,  
287 ich hatte nur diese Zahlenkarten in verschiedenen Farben, hab die in einen Kreis gelegt und hab  
288 dieses Grundspiel erklärt. Weil mir is wichtig...also ich mach gerne Konzepte. Ich arbeite das  
289 gar nicht irgendwie bis zum Ende aus, weil wenn das Grundkonzept dem Verlag nicht gefällt,  
290 dann brauch man gar nicht weiterreden. Und darum hab ich halt dieses Ganze abstrakt gepitcht.  
291 Stell dir vor, ich nehm mir nen Thema: Elfen watweißich. Und dann gefällt dem Verlag das  
292 Thema nicht und vielleicht kann der Redakteur das nicht trennen, dass das Thema vielleicht



293 blöd ist, aber das Spiel gut ist und so weiter. Darum sag ich, ich machs erstmal abstrakt und  
294 habs dann auch abstrakt gepitcht. Und der Adello's Verlag hat dann sofort gesagt: „Joa, geiles  
295 Spiel. Wir machen da unser Universum drauf.“ (22:24)

296 **Daniel**

297 Hmhm. Ja. Davon hat er mir auch schon ganz oft erzählt. Das er sein eigenes Universum  
298 aufbauen will. Aber das ist ja wieder ne andere Geschichte. Dazu kommen wir vielleicht  
299 später nochmal, inwiefern der Verlag dann dein Spiel beeinflusst hat. Mich interessiert  
300 es gerade: Deine Idee kam in deinen Kopf so in der Sauna von mir aus oder so. Die  
301 wurde gepflanzt zu dem Spiel. Was waren dann so die ersten von dir unternommenen  
302 Schritte, als dir klar war: „Okay, das ist die erste Mechanikidee.“

303 **Thomas**

304 Das Erste, was ich immer mach: Ich geh an mein Regal mit den ganzen Spielen und  
305 Kartenspielen und Kartenspielmaterial. Ich hab also jetzt einige schon angesammelt. Und dann  
306 such ich mir Karten raus, die ich benutzen kann, um diesen Prototypen mal zu testen. Es gibt  
307 bestimmte Kartenspiele mit vielen verschiedenen Farben und vielen verschiedenen Karten, die  
308 ich mir jetzt schon mehrfach gekauft hab, um das als Spielmaterial zu benutzen. Also zum  
309 Beispiel Sticheln oder Rage sind da sehr gut. Die sind relativ günstig und da hat man dann  
310 gleich irgendwie 100 Karten, die man dann benutzen kann. Dann probier ich es einmal für mich  
311 selber aus, tue so als wäre ich mehrere Spieler und spiele das Spielprinzip durch. Und überlege  
312 dann hin und her. Was kann man noch ändern? Ist das zu kompliziert? Und so weiter. Wenn  
313 ich mit dieser einen Version zufrieden bin, dann...früher hab ich dann das meinen Freunden  
314 gezeigt in einer Spielerunde und hab sie dazu gezwungen oder lieb darum gebeten, das mal zu  
315 spielen mit mir. (24:01)

316 **Daniel**

317 Ja, nachvollziehbar auf jeden Fall. Du hattest gerade zumindest erwähnt, wie du auf die  
318 Idee kamst für Strife of Gods und son bisschen den Gedankenprozess nachvollziehbar  
319 gemacht. Aber du hast wenig konkrete Inspirationen genannt. Gabs da keine konkreten  
320 Inspirationen in Form von anderen Gesellschaftsspielen? War das komplett uninspiriert  
321 von Anderem oder hattest du da auch gewisse Titel, die da dich inspiriert haben?

322 **Thomas**

323 Also konkret bei Strife of Gods kann ich mich an keine Inspiration erinnern. Die einzige  
324 Inspiration war halt: Alle anderen Kartenspiele sind so. Wie wärs denn mal so? Also kleine  
325 Zahlen sind wichtiger als große Zahlen. (24:50)

326 **Daniel**

327 Okay, ja cool. Und dann ist das draus geworden. Und du hast gerade gesagt, du baust  
328 dir deinen eigenen Prototypen aus den Karten, die du dir da aus Rage und Sticheln holst.  
329 Wie sieht denn dann son Papierprototyp aus? Brauchtest du bei Strife of Gods  
330 wahrscheinlich nur die fertigen Karten, oder?

331 **Thomas**

332 Genau. Also Kartenspiele sind da immer recht einfach nachzubauen. Da nimmt man einfach  
333 die fertigen Karten. Wenns nicht nur Zahlenkarten sein müssen, dann muss man halt  
334 selber...man nimmt sich nen normales Kartenspiel und klebt dann halt noch nen Aufkleber

335 drauf, was diese Karte denn jetzt bedeutet. Aber bei Strife of Gods warens ja nur Zahlenkarten  
336 in verschiedenen Farben. Das war recht einfach. (25:30)

337 **Daniel**

338 Hattest du da auch schon komplexere Sachen, die du dir basteln musstest?

339 **Thomas**

340 Oh ja. Ich denke jetzt gerade zum Beispiel an ein Rennspiel. Ein Rennspiel mit Auktionseffekt.  
341 Son bisschen wie Camel Up. Da musst ich richtig viel basteln und auch...da hab ich zum  
342 Beispiel ein Katapult in diesem Spiel und das hab ich dann auch...also ich bestell relativ viel  
343 bei Amazon nur um das Spielmaterial aus diesem Spiel dann verwenden zu können und da hab  
344 ich dann ein Basketballspiel mir gekauft, wo son Katapult mit drinne war. Und das hab ich dann  
345 benutzt in dem Rennspiel, was ich mir ausgedacht hab. Ein großer Teil von  
346 Prototypenentwicklung ist auch, ja natürlich Sachen auszudrucken, die man vorher in  
347 Photoshop oder ähnlichen Programmen sich zusammenbastelt. Und ich hab mir jetzt auch  
348 gerade neulich nen neuen Drucker gekauft, der direkt auf Pappe drucken kann. Damit ich nicht  
349 erstmal auf einen Aufkleber drucken muss und den dann auf Pappe klebe und dann ausschneide,  
350 sondern das ich direkt auf Pappe drucken kann. Das erleichtert einiges. (26:38)

351 **Daniel**

352 Ja, das glaub ich. Und von der ersten Idee an bis hin zu dem Papier-/Pappprototypen:  
353 Wie lang ist so der Zeitabschnitt im Durchschnitt bei deinen Ideen bisher gewesen?

354 **Thomas**

355 Boah, das ist ganz unterschiedlich. Also teilweise entsteht das am gleichen Abend noch. Ich  
356 hab irgendwie ne Idee und bastle die sofort, weil ich sie sofort ausprobieren muss. Oder ich  
357 denke wochenlang über irgendwas nach, bevor ich überhaupt nen Prototypen mache. (27:08)

358 **Daniel**

359 Okay und dann fängst du an zu testen, hast du gesagt. Und du hast gesagt, du hast dann  
360 deine Freunde, die du son bisschen dazu zwingst oder überredest mit ner Pizza, die du  
361 bestellst oder so. Aber wie ist das denn Zeiten bei Zeiten von Corona gewesen jetzt bei  
362 Strife of Gods vielleicht speziell. Wie hast du das Spiel da getestet?

363 **Thomas**

364 Das war ja zum Glück noch vor Corona. Also ich hab das ja im Oktober dem Adellos Verlag  
365 vorgestellt. Oktober 2019. Und davor hab ichs ja hauptsächlich getestet mit Freunden. Da war  
366 noch alles gut. Pizza zur Bestechung nich, aber die Spieleabende finden meistens bei mir statt,  
367 weil ich son großen Tisch hab und wenn die Leute erstmal da sind, das Spiel ist schon aufgebaut,  
368 dann können sie ja nicht mehr weg. Das heißt, die Coronakrise hat da keinen großen Einfluss  
369 genommen. Spiele, die ich jetzt im letzten halben Jahr mir ausgedacht habe, da ist es schon viel,  
370 viel schwieriger. Da hab ich viel Print & Play Prototypen per mail an Freunde verschickt. An  
371 bestimmte Freunde, wo ich weiß, die haben auch Bock, das dann selber auszudrucken und zu  
372 testen. Da gibt es zum Beispiel auch hier in Hamburg das „Würfel und Zucker“. Das ist ein  
373 Spielecafé und da kenn ich die Besitzerin, die Silke. Und die ist da immer sehr hilfreich. Der  
374 hab ich zum Beispiel auch nen Prototypen geschickt und sie hat gleich am nächsten  
375 Wochenende das gespielt und mir viel Feedback gegeben. Ja, das mach ich jetzt aktuell. (28:44)

376

377 **Daniel**

378 Okay und welches Feedback hältst du für sinnvoller? Das von Bekannten oder das von  
379 Leuten, die dich vielleicht gar nicht kennen? Schickst du überhaupt an solche Leute  
380 raus?

381 **Thomas**

382 Rausgeschickt hab ichs jetzt nur an Leute, die ich kenne. Ich weiß aber auch früher, da gabs in  
383 Hamburg hier nen Treffen, wo man Prototypen testen konnte. Da saß man halt mit Fremden am  
384 Tisch. Im Spielecafé gibt's das auch. Das ist natürlich viel spannender, weil die nicht unbedingt  
385 nur nett sein wollen, sondern vielleicht auch ihre Meinung mehr sagen als meine Freunde direkt.  
386 Wobei ich meinen Freunden eigentlich aber auch vertraue, dass sie mir nich Honig um den  
387 Mund schmieren. Da haben wir eigentlich nen ganz gutes Verhältnis. Aber ganz interessant  
388 isses halt auf solchen Spieletreffen, wo dann Fremde dein Spiel spielen halt. Da kriegst du ganz  
389 verschiedene Zielgruppen. Also du hast ja so...dein Freundeskreis ist ja so deine Blase  
390 irgendwie. Und dann hast du aber auch mal irgendwelche Leute, die halt nich aus dem Bereich  
391 sind und dann kannst du viel besser auch sehen, in welchen Bereichen das vielleicht gut  
392 ankommt und wo nich. Und da kannst du dann auch sehen...also da gibt's dann auch  
393 verschiedene unterschiedliche Möglichkeiten, das Spiel zu testen. Einmal gibst du die Regeln  
394 raus und die sollen sich das durchlesen und selber spielen oder du erklärst es halt und wenn du  
395 die Regeln zum Beispiel noch gar nicht geschrieben hast, dann musst du halt erklären. Aber  
396 auch das ist super gut. Wenn man die Regeln schon geschrieben hat und die dann rausgibt, dann  
397 merkt man direkt, was falsch an den Regeln ist oder was schlecht oder unverständlich. (30:25)

398 **Daniel**

399 Ja. Irgendwann ist man ja selber blind, wenn man andauernd nur draufguckt. Und dann  
400 schaut man „Wie reagieren andere drauf?“ Nich wahr?

401 **Thomas**

402 Vor allen Dingen denkt man, es ist ja alles klar, weil man diese Idee schon wochenlang mit sich  
403 rumträgt oder monatelang und eigentlich genau weiß...es fühlt sich so an, als wär das Spiel  
404 super simpel. Aber wenn mans dann zu Papier bringen will die Regeln, dann isses dann doch  
405 gar nicht so einfach, dieses eigentlich simple Spiel einfach aufzuschreiben. Das war bei Strife  
406 of Gods zum Beispiel auch nen Problem. Das Spiel ist ja so simpel: Jeder nimmt ne Karte und  
407 dann entstehen Lücken und dann darf man nur noch an der Lücke nehmen. Also man kanns  
408 innerhalb von wenigen Worten erklären. Aber das dann genau zu erklären, dass mans auch nicht  
409 missverstehen kann, ist super schwierig und Regeln schreiben ist so schwierig, wie kaum was  
410 Anderes. (31:18)

411 **Daniel**

412 Ja, das glaub ich. Da wollt ich später auch nochmal drauf eingehen. Son bisschen  
413 nachhaken, wie das mit den Regeln war. Aber jetzt erstmal die Frage: Wie sah denn  
414 dann nach diesen Testrunden, die du gemacht hast, wo du deine Freunde eingeladen  
415 hast. Wie sah denn das frühe Feedback für Strife of Gods aus?

416

417

418 **Thomas**

419 Unterschiedlich. Also sehr gemischt. Ich habs mal mit Arbeitskollegen aufm Weihnachtsmarkt  
420 gespielt. Ich hatte das nämlich zufällig dabei und habs aufn Tisch gepackt. Die Leute habens  
421 schnell verstanden und wir haben auch zuende gespielt. Aber dann war halt so die Meinung:  
422 „Ja, interessant. Aber es ist nix für mich.“ Also wirklich durchgängig. Ich hab mit vier Leuten  
423 gespielt und alle meinten so: „Ja, interessant. Aber nix für mich.“ Das war son bisschen  
424 ernüchternd. Mit anderen Leuten hats super viel Spaß gemacht. Besonders im eins gegen eins,  
425 weils hat dann doch Richtung bisschen Schach geht und man da gut sich gegenseitig ausgucken  
426 kann und vorüberlegen kann, was der Andere macht und was jetzt schlau wäre zu tun. Aber es  
427 war halt sehr unterschiedlich, wie das Feedback war. Und das begründet wurde, dass es nix für  
428 diese Person war, mit das da relativ wenig Glück drin ist und man will dann eher ein lockeres  
429 Spiel, wo man nich so nachdenken muss. Und das ist Strife of Gods tatsächlich nicht. Das ist  
430 kein lockeres Spiel zum eben mal nebenher Spielen, sondern man muss schon dabei sein.  
431 (32:48)

432 **Daniel**

433 Ja und das find ich ganz faszinierend, weils halt... ich will nich sagen nach relativ wenig  
434 aussieht, das klingt so gemein. Aber weils halt so unkompliziert aussieht. So du hast halt  
435 ein Kartendeck und viele verbinden mit einem Kartendeck eben leichte Spiele, nicht  
436 wahr?

437 **Thomas**

438 Vor allen Dingen, man kann das Spiel ja komplett ohne diese Erweiterungskarten spielen. Also  
439 nur Zahlen und das reicht schon, um einem das Hirn zu zermatern. Und wenn man dann noch  
440 die Spezialkarten dazu nimmt, dann joa. Dann gute Nacht. (33:15)

441 **Daniel**

442 Dann gute Nacht. Wie hast du dir denn das Feedback dann zu Herzen genommen, wenn  
443 du sagst: „Okay, die fanden das jetzt irgendwie nicht so spannend.“ Hat dich das sehr  
444 zurückgeschlagen oder hast du nur gesagt: „Okay, dann mach ich das halt spannend und  
445 setz mich da nochn bisschen mehr dran.“?

446 **Thomas**

447 Also ich weiß, dass...naja oder es ist ja bei allen Spielen so. Du kannst zehn verschiedenen  
448 Spielegruppen das gleiche Spiel geben und die Einen schreien „Juhu, bestes Spiel!“ und die  
449 anderen schreien „Nee, never again!“. So ist es ja zum Beispiel auch bei relativ bekannten und  
450 erfolgreichen Spielen. Zum Beispiel ich nenn da gerne Phase 10. Würd ich nie wieder anpacken.  
451 Wurd ich einmal zu gezwungen. Hab ich nach 10 Minuten abgebrochen oder halben Stunde. Ist  
452 aber super erfolgreich so im Massenmarkt und man kanns einfach nicht allen recht machen.  
453 Das Ding ist bei Feedback: Ich hör mir das dann an und muss das dann auch richtig einordnen.  
454 Also es gibt Feedback, wo ich sage „Ja, ist Geschmackssache.“ Und es gibt aber auch Feedback,  
455 wo ich denke: „Ah ne. Da muss ich noch dran drehen.“ Besonders wenn du das Feedback von  
456 mehreren hörst. Meistens isses so: Das Feedback stimmt. Also wenn sie bestimmte Sachen nich  
457 verstehen oder ich muss sie dreimal erklären, dann muss man vielleicht diese Mechanik nen  
458 bisschen anpassen, dass sie einfacher verständlich ist oder wie auch immer. Aber die  
459 Lösungsansätze, die solche Spieler dann meistens geben, die sind meistens dann nicht das  
460 Richtige. Ich will eigentlich nur das Feedback haben. Weil Lösungsansätze, da hab ich die  
461 meisten selber dann schon durchprobiert. Aber das Feedback ist mir wichtig. (34:52)

462 **Daniel**

463 Und wieviel hat sich dann durch dieses Feedback in der Testphase für speziell jetzt Strife  
464 of Gods noch verändert vielleicht?

465 **Thomas**

466 Da hat sich tatsächlich nicht viel verändert. Also ich war sehr überzeugt von dem Prinzip, von  
467 der Anzahl Karten, von der Spanne Karten. Ursprünglich wars null bis fünf. Jetzt is es eins bis  
468 fünf. Aber das war dann ein Gespräch mit Adellos. Und mit der Anzahl Karten, die die Spieler  
469 nehmen und so weiter. Und das ist eigentlich alles gleichgeblieben, diese Grundversion.  
470 Nachher im Prozess mit Adellos zusammen hat sich noch ein bisschen was geändert. Aber da  
471 können wir ja vielleicht gleich drauf eingehen. (35:35)

472 **Daniel**

473 Ja. Jetzt bin ich grad nochmal interessiert, weil du gesagt hast: „Okay, ich musste  
474 gucken: Wie viele Zahlen mach ich da rein? Wie viele Karten? Und wie balance ich das  
475 Ganze?“. Was waren denn so die Eckdaten, an denen du rumschrauben musstest  
476 andauernd?

477 **Thomas**

478 Das ist tatsächlich...wie viele verschiedene Farben soll es geben? Welche Zahlen...also bei den  
479 Zahlen war mir ganz wichtig, dass sie relativ klein sind, damit man sie gut addieren kann. Ich  
480 wollte nicht, dass die Spieler nachher da sitzen und denken „Jetzt muss ich die 10 und 8 und 7  
481 und 11 irgendwie addieren und dann kommt dabei irgendwie weiß nicht, 44 raus.“ Ich hab  
482 jetzt nicht nachgerechnet. Ich wollte, dass die Spieler relativ schnell auf einen Blick sehen  
483 „Aha. 5,3,1 sind 9.“ Das war mir wichtig. Mit den kleinen Karten. Dann war ein großes Thema:  
484 Wie viele Lücken? Ich war immer ein großer Fan von Einsteigerspiel zwei Lücken. Weil bei  
485 zwei Lücken hat man vier Optionen und vier Optionen sind recht überschaubar. Hat man drei  
486 Lücken, gibt es schon sechs Optionen, was dann schon ein bisschen schwieriger ist. Und das  
487 war ein großes Thema, das irgendwie organisiert zu bekommen oder diskutiert zu bekommen,  
488 was denn jetzt „besser“ ist. (36:54)

489 **Daniel**

490 Hmhm. Ich find das gerade total spannend, wie daraus so ne Wissenschaft dann wird,  
491 dieses Spiel zu balancieren irgendwie. Wir haben ja schon ein bisschen drüber gesprochen,  
492 was für dich ein gutes Gesellschaftsspiel irgendwie mitbringen muss. Außer der Sache  
493 mit dem „Es sollte immer so ein bisschen Glückselemente dabei haben“, hast du da noch  
494 andere Kategorien oder Punkte, die ein Spiel für dich mitbringen muss, um gut zu sein?

495 **Thomas**

496 Lass mich überlegen. Also genau, ein bisschen Glück sollte drin sein. Dann, um überhaupt die  
497 Spielegruppe für dieses Spiel zu begeistern, sollte es auch nach was aussehen. Ich hab früher  
498 mal gesagt „Gameplay is King und der Rest is egal“, aber das ist leider nicht bei jedem so. Und  
499 mittlerweile bin ich auch ein bisschen, bei Videospielen würde man sagen „Grafikhure“. Es ist  
500 schon gut, wenn das Spiel gut aussieht und gutes Material hat und wertig ist. Weil mit so nem  
501 Prototypenmaterial mit labbrigen Karten oder labbrigen Papier oder so, da kommt auch wenig  
502 Spaß dann rüber. Dann ist mir noch wichtig, dass die Regeln recht einfach zu erlernen sind und  
503 auch mit dem Thema gut zusammenpassen. Weil dann sind sie recht einfach auch erlernbar.  
504 Und es dürfen nicht zu viele Regeln sein, damit ich nicht meine lieben Kollegen abschrecke und  
505 sage „Hey, jetzt müsst ihr erstmal ne halbe Stunde Regeln euch anhören.“ (38:25)

506 **Daniel**

507 Hmhm. Ja. Um jetzt mal dann son bisschen auf die Phase einzugehen, die mit der  
508 Verlagssuche begonnen hat, nachdem du an deinem Spiel rumgeschraubt hast. Nachdem  
509 du son bisschen gefinetuned hast. Nachdem du so zufrieden warst,nehm ich an, dass du  
510 dich an Verlage ran gewagt hast...ja, wann hast du dich auf die Suche nach nem Verlag  
511 gemacht und warum?

512 **Thomas**

513 Es gibt oder es gab vor Corona zwei wichtige Termine im Jahr für mich. Das ist einmal die  
514 Spielwarenmesse in Nürnberg, die ist immer so Ende Januar. Und dann gibt es die SPIEL in  
515 Essen. Die ist im Oktober. Und zu diesen Terminen hab ich dann immer darauf hingeeifert und  
516 die Prototypen fertig gemacht und die Regeln geschrieben und mich mit Verlagen verabredet  
517 für diese Termine. Also da schreibt man dann Mails mit seinen Redakteuren, die man von den  
518 Verlagen kennt oder schreibt neue Verlage an, die man noch gar nicht kennt und hofft, da  
519 irgendwie reinzukommen in deren System. Und spricht dann ab und macht son richtigen  
520 schedule für das Wochenende, an dem die Messe stattfindet. Und besonders jetzt im letzten  
521 Jahr - 2019. Oktober. Essen. – war ich zwar auf dieser Messe zwei Tage. Aber ich habe glaube  
522 ich nur eine Halle geschafft, weil ich die restliche Zeit immer mit Verlagen gesprochen habe.  
523 (39:51)

524 **Daniel**

525 Hast du auch drüber nachgedacht, das ohne Verlag zu machen?

526 **Thomas**

527 Das hab ich am Anfang sicherlich. Also jetzt nich unbedingt bei Strife of Gods, sondern  
528 allgemein bei meinen Spielen. Aber wenn man dann mal erstmal nen Einblick hat in die ganzen  
529 Aufgaben, die dann anstehen, dann ist man ganz schnell dabei, zu sagen „Okay, ich lass mich  
530 mit nen paar % am Gewinn abspeisen und ihr macht bitte mal den Löwenanteil der Arbeit.“  
531 Weil das ist ja auch nicht das, wofür ich brenne. Also ich brenne, Konzepte mir auszudenken  
532 und Spiele irgendwie zu erschaffen. Aber ich brenne nicht dafür, Logistik und Rechtliches und  
533 sowas zu machen oder mich mit irgendwelchen Druckereien oder Spielefirmen da  
534 auseinanderzusetzen, die mein Spiel entwickeln. (40:45)

535 **Daniel**

536 Kann ich gar nicht nachvollziehen. Wie hast du denn dann Till Engel gefunden, bzw.  
537 den Adellos Verlag? Wie lief so der erste Kontakt ab?

538 **Thomas**

539 Das war wieder mal über die Silke vom Würfel & Zucker hier in Hamburg von dem Spielecafé,  
540 mit der ich ganz gut befreundet bin und mit der ich mich auch immer über meine Prototypen  
541 austausche. Und die...obwohl ne. Ich muss nochmal neu anfangen. Stimmt gar nich so richtig.  
542 Nene, stimmt gar nich. Ich fang nochmal an. Sie ist nen Part davon, aber sie war nicht die  
543 Vermittlerin im Ersten. Also, das war so: Es gibt in Hamburg eine Messe, die heißt Brett. Die  
544 ist zwei Tage einmal im Jahr und die ist relativ klein in so ner Schule in Ralstedt. Und da hatte  
545 ich vor ein paar Jahren die Marissa kennen gelernt. Und die Marissa ist eine Brettspielautorin,  
546 die ein Kinderspiel gemacht hat und sie fand mein Blocking Spiel so toll. Und meinte: „Oh, das  
547 müsste eigentlich mal der Till kennen lernen.“ Weil sie hatte nämlich auch ihr Spiel bei Till  
548 untergebracht. Das ist jetzt noch nich erschienen, aber das könnte irgendwann erscheinen. Und  
549 dann hat sie mich mit dem Till verkuppelt. Es ist so schwierig, weil es zog sich über mehrere

550 Monate. Weil dann erst auf der nächsten Messe hab ich dann den Till getroffen und dem hab  
551 dann aber auch erst mein Blocking vorgestellt, wo ich aber eigentlich schon nen anderen Verlag  
552 hatte. Aber ich habs ihm trotzdem gezeigt, damit er mal sieht, was ich für Spiele mache. Und  
553 dann hab ich im Oktober darauf, also im Oktober 2019, hab ich nen Termin gehabt mit Till und  
554 ihm gesagt „Hier, ich hab neue Prototypen. Ich glaub, da ist was für dich dabei.“ Und dann hab  
555 ich ihm den Strife of Gods Prototypen gezeigt neben anderen Spielen noch. (42:45)

556 **Daniel**

557 Er hatte mir in dem Interview mit ihm gesagt, dass er irgendwie viele Ideen zuerst von  
558 dir abgelehnt hatte. Er meinte, du hattest ihm einige gezeigt und er so „Nö, die sind alle  
559 nich so toll. Die find ich nich so gut.“ Und dann hat er aber gebrannt für Strife of Gods.  
560 Ist das so richtig?

561 **Thomas**

562 Ja, genau. Als ich ihn das allererste mal gesehen hab, hab ich ihm Blocking gezeigt. Das fand  
563 er sehr gut. Da hatte ich aber leider schon nen Verlag für. Dann hab ich ihm nen paar andere  
564 Spiele an dem Tag gezeigt, die er nich gut fand. Genau. Später halt in Essen hab ich ihm zuerst  
565 Strife of Gods gezeigt. Fand er super. Das Lustige war, wir saßen zusammen...er saß zusammen  
566 mit zwei Kunden am Tisch und hat mit denen das Spiel Adellos gespielt und ich hab ihm  
567 nebenbei meine Spiele gezeigt, weil er sonst keine Zeit gehabt hätte. Das heißt, er war eigentlich  
568 am Spiele Erklären und gleichzeitig hab ich ihm am Nebentisch halt immer gezeigt, was ich so  
569 für Spiele hab. Also es war schon ne wilde Geschichte. Aber von diesen Spielen, das waren  
570 irgendwie vier, fünf verschiedene, fand er halt Strife of Gods gut. Und dann sind wir so  
571 verblieben und haben uns dann ab dann per Mail und Telegram auseinandergesetzt. (44:03)

572 **Daniel**

573 Ja, Messe ist immer stressig, ne? Aber dann zeigt das ja auch, dass dein Spiel gut zu  
574 verstehen ist. Wenn er das sogar nebenbei verstanden hat irgendwie.

575 **Thomas**

576 Ja. Und er isn Multitaskingtalent. Der saß da wirklich und hat mit einem Ohr halt seinen Leuten  
577 zugehört und immer dann, wenn irgendwelche Regeln nich richtig verstanden wurden, isser da  
578 eingeschritten und gleichzeitig hat er mir zugehört. Ja. Und Messe ist sehr stressig. (44:27)

579 **Daniel**

580 Ich hab ja auf der SPIEL auch schon gearbeitet und da Beiträge produziert und so. Das  
581 ist gar nich so einfach.

582 **Thomas**

583 Und da komm ich auch dazu. Eigentlich ist die Spielwarenmesse in Nürnberg viel besser  
584 geeignet, um sein Spiel zu pitchen. Weil das is ja nur B2B, also Businessmesse. Und da laufen  
585 halt nich tausende Leute rum, sondern da gehen wirklich nur Leute hin, die Business machen  
586 wollen. Und man geht da durch relativ leere Gänge und kann von einem zum andern Stand ohne  
587 Probleme kommen. Und in Essen ist es so: Du quälst dich durch Menschen und musst irgendwie  
588 20 Minuten Puffer einpacken, damit du aus Halle 3 zu Halle 11 kommst. (45:07)

589

590

591 **Daniel**

592 Hmhm. Das wird auch aber jedes Jahr schlimmer, weil natürlich auch der Trend bei  
593 Gesellschaftsspielen nach vorne geht. Aber der Platz auf der SPIEL, der geht nicht nach  
594 vorne. Vor allem, wenn du dann noch ne Kamera irgendwie dabei hast und so. Des is  
595 gar nicht so einfach. Hattest du auch für Strife of Gods andere Verlage kontaktiert und  
596 warum hast du dich denn dann für Adellos und den Till entschieden?

597 **Thomas**

598 Ja, ich habe Strife of Gods auf der Messe mehreren Verlagen gezeigt. Ich müsste jetzt mal den  
599 Zettel raussuchen. Ich mach mir dann immer so ne Excel-Tabelle und schreib da rein, welchem  
600 Verlag ichs gezeigt hab und wie die Reaktion war, bzw. was jetzt das Follow-Up is. Ob man  
601 nen Prototypen vorbeischickt oder die Regeln vorbeischickt oder ob sie es abgelehnt haben.  
602 Und ich glaube, es waren drei, vier Verlage interessiert, aber alle haben dann mehr oder weniger  
603 abgesagt. Also je nach Verlag dauert es teilweise ewig, bis sie absagen oder man selbst sagt  
604 denen dann ab, wenn man einen Verlag gefunden hat für das Spiel. Das heißt, ja klar, die Taktik  
605 ist, man zeigt es möglichst Vielen, die irgendwie entferntes Interesse haben, dieses Spiel zu  
606 machen und hofft, dass viele das mögen und von diesen Vielen springen dann eigentlich immer  
607 fast alle ab. Also ich hatte jetzt noch keinen Prototypen, wo fünf Verlage gesagt haben „Ja,  
608 machen wir sofort!“. So. Und dann war der Adellos Verlag der, der am frühesten gesagt hat  
609 „Ja, machen wir.“ (46:43)

610 **Daniel**

611 Okay, aber das klang jetzt gerade so, dass du dich nur für den Adellos Verlag  
612 entschieden hast, weil alle anderen dann abgesagt haben und er war so deine letzte  
613 Lösung. Das klingt nen bisschen traurig, aber ist das so abgelaufen dann?

614 **Thomas**

615 Ne, es waren da noch andere Verlage im Rennen. Es gab auch einen Verlag, wo ich schon  
616 mehrere Spiele jetzt in den nächsten drei Jahren rausbringen werde. Also mit denen ich ein  
617 gutes Verhältnis habe und die waren auch interessiert, aber die haben auch gesagt „Ja, Pipeline  
618 ist zu voll. Wir würdents gerne machen, aber es passt grad nicht.“ Also solche Fälle gibt’s. Und  
619 dann gabs noch Fälle, wo ich noch immer keine Rückmeldung erhalten hab, weil es ja dann so  
620 ist: Man zeigt dem Redakteur das Spiel und je größer der Verlag ist, umso länger dauert es dann  
621 bis der Redakteur das Spiel dann auch im Verlag weitergegeben hat und erklärt hat und nen  
622 Team vielleicht überzeugt hat, dass das vielleicht ein Spiel ist, was man machen soll. Ich hab  
623 zum Beispiel jetzt immer noch von der Messe 2019 bei einem Verlag, dessen Namen ich jetzt  
624 nicht nennen werde, ein Spiel, was immer noch nicht getestet wurde. Obwohl die beim Zeigen  
625 gesagt haben: „Ja super geil. Gib mit. Wir brauchen den Prototypen am besten sofort.“ Und  
626 dann kam erstmal Weihnachten und so und dann hat sichs gezogen und dann gings mit Corona  
627 los. Und ich hab immer noch nicht von denen ne Rückmeldung bekommen. (48:03)

628 **Daniel**

629 Okay. Aber wie autorenjungfrauenfreundlich ist denn dann die ganze Szene? Also  
630 angenommen, man hat jetzt irgendwie sein erstes Gesellschaftsspiel, seine erste Idee.  
631 Isses dann besonders schwierig, nen Verlag zu finden?

632

633



634 **Thomas**

635 Ja. Ich könnt mir vorstellen, mit nem anderen Namen wären schon mehr Spiele von mir  
636 erschienen oder wären mehr Verlage drauf gegangen. Allerdings war ich aber auch begeistert,  
637 wie gut man Termine bekommt. Auch ohne Namen. Also ich hatte vorher gedacht „Naja, wenn  
638 ich jetzt die ganzen Verlage anschreibe und die kennen mich nicht und ich hab noch nie nen  
639 Spiel rausgebracht, dann werden se abblocken.“ Aber so wars überhaupt nich. Ich hab eigentlich  
640 bei allen Verlagen...ich hatte jetzt bei nen paar da schon nen Fuß in der Tür wegen dieser  
641 Autorentreffen in Göttingen. Aber viele andere große Verlage haben trotzdem meine Anfrage  
642 angenommen und haben mich quasi zum Gespräch eingeladen. (48:59)

643 **Daniel**

644 Okay, ja spannend. Und du würdest auf jeden Fall empfehlen, sich nen Verlag zu  
645 suchen?

646 **Thomas**

647 Ja, auf jeden Fall. Es sei denn, man hat halt Lust auf alles Andere drum rum auch. (49:11)

648 **Daniel**

649 Und was wäre son Tipp oder nen paar Tipps, die du jetzt angehenden Brettspielautoren  
650 mitgeben würdest, die sich nen Verlag suchen?

651 **Thomas**

652 Auf jeden Fall mit den Verlagen vorher auseinandersetzen. Die Webseiten checken. Gucken,  
653 was die in den letzten Jahren rausgebracht haben. Ob das irgendwie grob in die Richtung geht,  
654 dass es zu dem eigenen Spiel passt. Früh genug anschreiben. Also nich erst ne Woche vor der  
655 Messe. Am besten zwei Monate vor der Messe oder so. Oft haben die dann auch son System,  
656 dass du dir nen bestimmten Slot dann an nem bestimmten Tag aussuchen kannst, an dem das  
657 Gespräch stattfindet. Gut vorbereiten aufs Gespräch. Also das mal testen, wie man das Spiel  
658 erklärt. Weil es ist ja manchmal super schwierig, nen Spiel zu erklären und dann bist du auch  
659 noch unter Zeitdruck. Also vorher mal üben, das zu pitchen quasi. Am besten auch gleich Print  
660 & Play Prototypen oder so parat zu haben, dass man denen das gleich schicken kann. Nich  
661 aufgeregt sein, weil diese Redakteure, das sind auch nur Menschen. Das ist das Schöne. Also  
662 man kann sich mit jedem echt gut unterhalten. Ich hab da jetzt noch keinen bei gehabt, der mir  
663 den Kopf abgerissen hat oder so. Das waren immer nette Gespräche und egal wie groß der  
664 Verlag ist...man muss sich überlegen, das sind Leute, die in der Spieleindustrie arbeiten, weil  
665 sie wahrscheinlich irgendwie auch Spieler sind und da hat man eh ne gute Basis dann. Ich find,  
666 das waren immer sehr nette Leute. (50:50)

667 **Daniel**

668 Das beruhigt son bisschen. Aber ich hab dieselbe Erfahrung gemacht. Also ich mein, es  
669 ist halt auch nen relativ seichtes Themengebiet so, wenn man darin arbeitet. Wie lang  
670 hast du denn jetzt bei Adellos dann warten müssen? Bei dem einen Verlag hast du  
671 gesagt, dauerts irgendwie ewig, bis die sich jetzt mal melden, aber wie lang hat das bei  
672 Adellos gedauert?

673 **Thomas**

674 Ich kanns dir nich in Wochen sagen, aber es war relativ schnell klar, dass dieses Interesse, was  
675 auf der Spielemesse geherrscht hat, dass das auch weiterhin noch herrscht. Weil es kann ja auch

676 manchmal sein, die sagen: „Ja, total cool. Wir machen das!“...Nicht „Wir machen das!“, aber  
677 „Total cool, schick mal die Regeln!“ oder so. Aber dann hört man erstmal nix. Beim Adellos  
678 Verlag ging das echt schnell. Ich überleg grad. Im Oktober war die Messe und ich glaube, es  
679 war sogar schon im Dezember, da war der ganze Verlag hier bei mir zuhause sogar. Weil die  
680 wollten eh ein Brettspielwochenende in Hamburg veranstalten und Prototypen testen und dann  
681 hab ich sie einfach zu mir eingeladen, weil...joa, war praktisch. Und da kam dann mein Spiel  
682 aufn Tisch und noch andere Prototypen und da war dann recht schnell klar, dass das  
683 wahrscheinlich das nächste Spiel sein wird. (52:11)

684 **Daniel**

685 Wie bitter wär das gewesen, wenn die alle zu dir kommen, du lädst die extra ein und die  
686 sagen so alle „Nö, find ich nich gut.“

687 **Thomas**

688 Ja, muss man mit rechnen. Aber die habens vorher auch schonmal gespielt und Till war relativ  
689 schnell klar, dass es nen simples, gutes Spiel ist. (52:27)

690 **Daniel**

691 Okay, gut. Das Spannende ist ja bei deiner Zusammenarbeit mit diesem eben benannten  
692 Adellos Verlag, dass du irgendwie doch noch weiter involviert bist, ne? Es ist doch  
693 üblich normalerweise bei größeren Verlagen, dass man dann sein Spiel sozusagen abgibt  
694 sobald man den Vertrag hat. Aber du hast jetzt doch diese Parts, wo du eigentlich gar  
695 nicht so viel für brennst, wie dus eben meintest. Da bist du doch noch involviert, oder  
696 nich?

697 **Thomas**

698 Ja, ich hab jetzt leider noch nicht mit einem großen Verlag zusammengearbeitet. Es ist laut  
699 Vertrag und das glaub ich auch, wird in Verträgen mit größeren Verlagen auch so sein, dass  
700 man Entscheidungsgewalt abgibt. Also es heißt dann immer, man diskutiert über ne Sache, über  
701 bestimmte Teile des Spiels. Aber die Entscheidung, wenn ein 50/50 da ist, dann darf der Verlag  
702 entscheiden, wie es gemacht wird. Jetzt beim Adellos Verlag isses so: Wir arbeiten sehr, sehr  
703 eng zusammen. Also wir haben fast jeden Tag jetzt seit Anfang Februar oder wann das dann  
704 richtig in die heiße Phase ging, haben wir fast jeden Tag irgendwie Telegram Nachrichten  
705 ausgetauscht oder Discord oder irgendwas besprochen oder...und das ist übrigens der Teil, den  
706 ich auch immer noch super interessant finde. Also das am Anfang ist ja Brettspieldesign oder -  
707 konzept und dann macht man ja zusammen eigentlich das Development, also  
708 Brettspielentwickler. Dass es diese verschiedenen Prozesse gibt, war mir vorher auch gar nich  
709 so klar. Und dann gibt's auch verschiedene sogar Jobs. Es gibt Leute, die einfach ein Konzept  
710 nehmen und es dann weiterentwickeln. Dann gibt's aber auch diesen Konzeptjob. Naja und das  
711 find ich eigentlich alles auch immer noch super interessant. Das Ganze zu schleifen und  
712 wirklich fertig zu machen. Wo ich vorhin gesagt hatte, was ich nich so interessant fände, das  
713 ist dieses ganze logistische. Also wie verkauf ich das Spiel? Wo lass ich das produzieren? Und  
714 wie krieg ich das Geld überhaupt ran? Na okay, das haben wir jetzt mit Kickstarter gemacht.  
715 Das war auch super interessant. Aber die eigentliche Entwicklung des Spiels ist mir am  
716 Wichtigsten. (54:46)

717 **Daniel**

718 Aber hast du dann durch diesen Vertrag mit dem Verlag irgendwo kreative Kontrolle  
719 verloren, die du gern behalten hättest?

720 **Thomas**

721 Also im Vertrag steht halt drin, dass bei so Streitpunkten...das der Verlag das dann entscheidet.  
722 Ich bin mir jetzt gerade gar nicht sicher, ob das in dem drin steht. Aber es steht wahrscheinlich  
723 drin und ich weiß von nem anderen Vertrag, da stands auch drin. Kreative Kontrolle...das  
724 Schöne ist ja mit Till: Wir haben Sachen diskutiert. Und nochmal diskutiert. Und das war dann  
725 auch völlig okay, wenn wir dann zu ner Entscheidung gekommen sind, die ich vielleicht am  
726 Anfang nicht erwartet hatte, aber mit der ich dann auch ok war. Wir haben jetzt keine  
727 Entscheidung getroffen, ja mechanikmäßig, die ich blöd finde. Mit dem Art Design und so, da  
728 bin ich teilweise mit einer Kleinigkeit nicht so einverstanden, aber das sind so Sachen, wo ich  
729 auch Kompromisse machen möchte, weil wie gesagt ohne Verlag hätt ich das Spiel nie  
730 veröffentlicht. Und dieser Verlag gibt mir die Möglichkeit, dass ich nen Brettspiel rausbringe  
731 oder nen Kartenspiel rausbringe. Das ist ja grandios. Das ist ja das, was ich immer wollte. Und  
732 dann isses auch ok, Kompromisse zu machen. Vor allen Dingen, wenn man weiß, es ist  
733 vielleicht teilweise Geschmackssache. Und wenn Geschmäcker aufeinander treffen, dann gibt's  
734 halt kein richtig oder falsch. (56:15)

735 **Daniel**

736 Das heißt, du hast alles umsetzen können, was du auch eigentlich drin haben wolltest  
737 im Spiel?

738 **Thomas**

739 Hmm, ja. Das Einzige, was jetzt nicht in den Regeln drinsteht, das sind Teamregeln. Da machen  
740 wir aber nen Verweis, dass man sich die auf der Webseite runterladen kann, weil wir bis zum  
741 Print jetzt das noch nicht richtig testen konnten. Das heißt, wir haben gesagt, wir schreiben  
742 diese Teamregeln nicht in die Regeln rein, sondern wir machen nen Verweis auf die Webseite  
743 und da kann man sich die noch runterladen. Die hätt ich halt gern drin gehabt, aber da war  
744 einfach keine Zeit für, das dann noch ausgiebig zu testen. (56:51)

745 **Daniel**

746 Ja, ich mein, die meisten sind ja irgendwo internetfähig heutzutage. Wie ist das denn,  
747 gabs Anforderungen vom Verlag an dich, die du dann umsetzen musstest? Du hattest  
748 eben angesprochen diese Geschichte mit dem Artstyle und den verschiedenen  
749 Kartendesigns.

750 **Thomas**

751 Nein, das hab ich überhaupt nicht gemacht. Das hat halt alles deren Designer gemacht, aber es  
752 war immer in Absprache mit mir. Ob mir das auch gefällt. Ob mir diese Kreatur da gefällt. Und  
753 welche wir jetzt reinnehmen. Aber Anforderungen gabs zum Beispiel in Hinblick auf die  
754 Spezialkarten, also auf die Effekte der Spezialkarten. Weil ich hatte es ja wie gesagt abstrakt  
755 gepitcht und ohne Spezialkarten. Ich hatte zwar gesagt, man könnte da sich jetzt auch  
756 Spezialkarten ausdenken, die halt nicht nur ne Zahl haben, sondern einen Spezialeffekt haben.  
757 Und ich hatte mir schonmal aufgeschrieben, welche Effekte ich mir da so vorstellen kann, aber  
758 dann kam halt vom Verlag „So, wir brauchen jetzt konkret mal 12. Für diese 12 Helden  
759 brauchen wir konkret Effekte.“ Und dann hab ich mich halt hingestellt und hab die nochmal son  
760 bisschen strukturiert. Das die Effekte auch so auf die verschiedenen Gruppierungen passen und  
761 das haben wir dann zusammen weiterentwickelt, bzw. bei einem Effekt hat Till dann gesagt  
762 „Ne, das passt jetzt nicht“ oder „Das ist mir zu kompliziert“ oder so. Und dann haben wir das  
763 zusammen weiterentwickelt. Aber das war zum Beispiel eine Anfrage, dass ich mir die  
764 Spezialkarten bitte ausdenke. Und auch als nach der Kickstarter-Kampagne vier neue Helden

765 dann dazukamen, weil das ja ein Pledgelevel war, mussten dafür auch Spezialeffekte sich  
766 ausgedacht werden. Die hab ich dann auch gemacht. (58:43)

767 **Daniel**

768 Hmhm. Du hast gerade das Kickstarter erwähnt. Was wurde denn durch Kickstarter bei  
769 diesem Spiel finanziert und warum wurde es durch Kickstarter finanziert?

770 **Thomas**

771 Also das „warum“ ist...das also...hm. Wo fang ich an? Also kannst du mal die Fragen  
772 wiederholen? Du hast zwei Fragen auf einmal gestellt, ne?

773 **Daniel**

774 Ja, ich wollte dich nicht verwirren. Warum Kickstarter und...ich hab die andere Frage  
775 vergessen.

776 **Thomas**

777 Was finanziert wurde irgendwie, ne?

778 **Daniel**

779 Genau. Genau, genau.

780 **Thomas**

781 Danke. Also wir haben Kickstarter gewählt, um halt Geld für die Produktion vorab zu sammeln.  
782 Es war von Anfang an eigentlich klar, dass wir Kickstarter machen wollen, weils ja auch immer  
783 ne Art Werbeeffect hat. Man kann diese Kampagne präsentieren und gucken, ob Leute sich  
784 dafür interessieren. Gleichzeitig sammelt man da schonmal Geld ein, dass man das Spiel  
785 produzieren kann. Ohne dieses Risiko zu haben, man produziert nen Spiel mit eigenem Geld  
786 und keiner wills kaufen. Das war so der Hauptgrund. Dann kam noch Corona dazu. Die ganzen  
787 Messen sind ausgefallen, auf denen der Adellos Verlag normalerweise seine Spiele verkauft.  
788 Nen ganz kleiner Teil wird nur über die Webseite verkauft. Aber sonst zieht der Adellos Verlag  
789 jedes Wochenende auf ne Messe irgendwo in Deutschland und verkauft seine Spiele. Und das  
790 ist auf einmal weggefallen. Das heißt, es war relativ wenig Einkommen da und dann war  
791 Kickstarter umso besser als Option, um an Geld zu kommen, um dieses Spiel produzieren zu  
792 können. Und die verschiedenen Level, die es da gab, naja waren halt normal das Spiel. Das  
793 Spiel mit T-Shirt. Dann noch mit Unterschrift vom Autoren und das höchste war dann, dass  
794 man sich einen Charakter im Spiel kaufen konnte und sich selber ausdenken konnte, wie der  
795 Charakter aussieht. (60:40)

796 **Daniel**

797 Wurde das auch gemacht? Wurde das auch so hoch gepledged dann für dieses Ziel?

798 **Thomas**

799 Ja, genau. Das haben vier Personen gemacht. Zwei davon sind Freunde von mir. Also das muss  
800 man auch ganz klar sagen. Ich habe die Werbetrommel gerührt und jede Menge Freunde und  
801 entfernte Freunde haben mitgeholfen, das ganze zu finanzieren. Aber ohne die Masse, die mich  
802 nicht kennt, hätts auch nicht geklappt. Aber is schon gut, Leute zu haben, die es nen bisschen  
803 anfeuern und auch weiterposten in Foren und so weiter. (61:13)

804

805 **Daniel**

806 Ja, glaub ich. Und in welchem Entwicklungsstatus befindet sich das Spiel jetzt gerade?

807 **Thomas**

808 Jetzt gerade sind wir kurz vor Print. Es sollte eigentlich schon fertig sein. Aber wie immer: Es  
809 zieht sich und zieht sich. Besonders die Regeln haben jetzt ziemlich viel Zeit in Anspruch  
810 genommen. Die müssen ja mehrsprachig gemacht werden und da wir ne relativ kleine Box  
811 haben, haben wir auch relativ kleine Regelheftseiten, wo es dann schwierig ist, diese ganzen  
812 Helden – das sind jetzt 16 Helden – die dann auch noch mit in die Regeln zu kriegen und dann  
813 auch noch in drei Sprachen. Und das zieht sich grad nen bisschen. Da is viel Detailarbeit. Und  
814 es sollte am besten ja auch kein Fehler in der Regel stehen oder kein Tippfehler oder irgendwas.  
815 Und bevor man das dann irgendwie tausendmal in den Druck gibt, kontrolliert man das noch  
816 10 mal vorher. (62:10)

817 **Daniel**

818 Ja und gabs da jetzt Regelelemente, die noch last minute geändert wurden oder  
819 irgendwelche, weiß ich nich, möglichen exploits, die entdeckt wurden?

820 **Thomas**

821 Lass mich überlegen. Also ich weiß, dass wir zum Beispiel...die große Frage is ja immer: Wie  
822 wird nen Startspieler bestimmt? Und da haben wir die Regel drin gehabt, man muss die  
823 Startspielerkarte, die existiert – was ist ein Speer – muss man auf dem Tisch drehen. Und dann  
824 haben wir gemerkt „Oh, wenn man nen bestimmten Untergrund auf dem Tisch hat, also sei es  
825 jetzt so Stoff oder so, dann lässt sich die nich drehen.“ Und dann haben wir geändert, okay man  
826 muss sie hochwerfen und durch die Luft wirbeln. Das war zum Beispiel eine Änderung, die wir  
827 gemacht haben. Weil sonst hätten die Leute gesagt: „Ey, ich kann die gar nich drehen.“ Solche  
828 Sachen. Aber so exploits oder so haben wir glaub ich nich gefunden und nich geändert. Wir  
829 haben noch son bisschen an den Varianten, also das man das Spiel dann auch mit...also  
830 Grundspiel ist jetz drei Lücken, aber man kanns dann halt auch mit zwei Lücken spielen und  
831 so. Haben halt versucht, son bisschen dem Spieler zu sagen „Hey, du darfst das Spiel auch  
832 abwandeln, wenn es dir mit weniger oder mehr Lücken vielleicht besser gefällt oder mit  
833 weniger oder mehr Karten.“ Weil das Spiel sich dadurch dann doch stark verändert. Je mehr  
834 Lücken und so, umso schneller kommt man an bestimmte Karten ran. Je weniger Lücken, umso  
835 mehr ist alles berechenbar und so weiter. Und wir haben zwar ein Grundspiel gefunden, das uns  
836 so am besten gefällt und das muss auch sein, dass man das so reinschreibt, aber dann kann man  
837 halt am Ende nochmal schreiben „Probiert doch gerne aus, wenn euch das nen bisschen zu  
838 wenig oder zu viel taktisch is.“ (63:54)

839 **Daniel**

840 Ja und du hast gerade auch erzählt, dass das Ganze dreisprachig kommt. Das heißt, es  
841 wird so geschaut „Wie können wir das auch international anbieten?“. Woher kommt die  
842 Idee, das dreisprachig zu machen und nicht nur deutsch?

843 **Thomas**

844 Grundsätzlich haben wir uns gefreut. „Ui, das ist ja ein Spiel ohne Text auf Karten.“ Also wir  
845 haben ja nur Zahlen und Kreaturen und die Effekte werden mit Symbolen dargestellt. Das heißt,  
846 wir haben sprachneutrale Karten. Und das ist natürlich immer super, wenn man dann einfach  
847 nur in der Regel halt die Sprache ändern muss. Das heißt, man kann es einmal produzieren und  
848 egal irgendwo auf der Welt verkaufen. Und ich hatte das von Anfang an angeregt, dass wir das

849 international auch deshalb auch auf Kickstarter anbieten. Weil es gibt natürlich auch deutsche  
850 Varianten davon, wo ich aber gesagt hab „Hey, wenn wir schon nen sprachneutrales Spiel  
851 haben, dann sollten wir das auch international anbieten.“ Und dann isses ja relativ einfach,  
852 einfach nur in die Regeln verschiedene Sprachen reinzusetzen. Und es sind dann jetzt Deutsch,  
853 Englisch und Französisch geworden. (65:09)

854 **Daniel**

855 Ja, das heißt du siehst auch irgendwo den internationalen Markt für Brettspiele, nich  
856 wahr? Weil lange Zeit war ja Deutschland irgendwo im Mittelpunkt, aber in letzter Zeit  
857 wird ja irgendwie das ganze Gesellschaftsspielphänomen international. Oder wie siehst  
858 du das?

859 **Thomas**

860 Ja genau. Also ich mein, warum nich. Kostet ja kaum was. Der Übersetzer hat natürlich Geld  
861 gekostet und so, aber das ist ja relativ wenig. Wenn man überlegt, dass man dadurch ja die  
862 ganze Welt als Markt öffnet. Naja, nich die ganze Welt. China und sowas fehlt natürlich. Wir  
863 habens jetzt nich in Chinesisch übersetzt, aber mit Englisch und Französisch kommt man auch  
864 recht weit. (65:48)

865 **Daniel**

866 Alle anderen fühlen sich jetzt ausgeschlossen und sind beleidigt.

867 **Thomas**

868 Ja, sorry.

869 **Daniel**

870 Das heißt, das ist nen ziemlich großer – um jetzt nochmal das irgendwie zu  
871 rekapitulieren – nen ziemlich großer Arbeitsprozess gewesen allein bei diesem Spiel,  
872 was doch relativ schnell schon ging für die Verhältnisse, die du so berichtet hast, im  
873 Durchschnitt. Wie viele Personen waren denn jetzt im Endeffekt an diesem Spiel Strife  
874 of Gods beteiligt?

875 **Thomas**

876 Also wenn du mit beteiligt meinst, der Prozess das Ganze jetzt in Print zu schicken, dann warens  
877 eigentlich unabhängig von den ganzen Testern, die es dann gespielt haben, drei Personen. Also  
878 es war Till hauptsächlich mit einem Designer und mir. Und dann gabs halt welche, die auch  
879 noch mitgeredet haben und mitdiskutiert haben, was denn deren Meinung ist zu bestimmten  
880 Entscheidungen. Aber eigentlich warens drei. Ich hoffe, es fühlt sich jetzt keiner  
881 ausgeschlossen, aber es war schon so die Haupttruppe. (66:55)

882 **Daniel**

883 Okay, aber es haben ja natürlich noch welche hinter den Kulissen mitgeholfen, ne? Du  
884 hast gerade von nem Regelübersetzer gesprochen. Dann gibt's bestimmt noch die  
885 Zeichner. Also wenn man die alle dazu zählt?

886 **Thomas**

887 Du hast vollkommen recht. Genau, die Regelübersetzer, das war einer für Französisch, einer  
888 für Englisch. Die Zeichner...genau. Die Kreaturen wurden ja auch von verschiedenen

889 Zeichnern gemacht. Da kann ich jetzt aber gar nicht genau sagen, wie viele verschiedene. Weil  
890 diese ersten 12...oder 11 von den 12 gab es schon vorher. Die wurden schon für die vorherigen  
891 Spiele angefertigt. Die mussten dann halt nur nen bisschen vielleicht verändert werden. Und  
892 einer wurde komplett neu gezeichnet von den ersten 12 Charakteren. Und dann gabs halt die  
893 vier neuen durch die Kickstarterkampagne. Die wurden dann auch von verschiedenen  
894 Zeichnern gezeichnet, ja. (67:47)

895 **Daniel**

896 Okay, krass. Und dann gabs einfach nochn paar Sachen in der Verwaltung, nehm ich  
897 an, zu regeln, nich wahr?

898 **Thomas**

899 Ja genau. Aber da hab ich nich so viel Einblick gehabt. Also ich hab...wenn ich mit Till über  
900 irgendwas diskutiert habe, wars meistens konkret aufs Spiel bezogen. Nichts drum herum  
901 eigentlich. (68:05)

902 **Daniel**

903 Ja. Ich möchte aber gern nochn bisschen mehr auf diesem Aufwand nachhaken. Weil  
904 ich glaub, viele wissen gar nich, wie viel Arbeit hinter so nem Gesellschaftsspiel steckt  
905 und da son bisschen aufmerksam drauf zu machen, kann ja nich schaden. Deswegen  
906 nochmal die Frage: Wie lang war jetzt der Zeitraum von deiner ersten Ideen zu Strife of  
907 Gods bis es jetzt dann demnächst im Shop verfügbar ist...Punkt. Erstmal die Frage.

908 **Thomas**

909 Okay. Also Strife of Gods...die erste Idee müsste so im Mai 2019 gekommen sein. Dann  
910 Prototypen mit Freunden testen. Dann dem Verlag zeigen. Dann entwickeln, entwickeln,  
911 entwickeln und wahrscheinlich wird es jetzt ja in Print gehen Ende des Monats und dann dauert  
912 es aber auch nen paar Wochen, bis es wiederkommt. Dann isses wahrscheinlich kurz vor  
913 Oktober 2020. Also ein Jahr, fünf Monate? Sagen wir anderthalb Jahre. (69:09)

914 **Daniel**

915 Ja. Und das war noch fürn, was heißt relativ kleines Projekt, aber relativ...ja, es ist ja  
916 nich so sehr umfangreich, was auch Spielmaterialien und so angeht. Also es ist weniger  
917 wahrscheinlich umfangreich und komplex als manch anderes deiner bisherigen  
918 Projekte, die ja dann auch nen bisschen länger dauern können, nich wahr?

919 **Thomas**

920 Ja, würd ich sagen. Also es ist nur nen Kartenspiel. Das ist halt wunderbar. Es sind in der  
921 Hauptsache Zahlenkarten in verschiedenen Farben und es sind Helden. Aber ja. Es ist schon  
922 witzig, wie lange sowas dann dauert, aber es gab natürlich am Anfang son bisschen Zeiten, wo  
923 halt nich mit Hochdruck dran gearbeitet wurde. Die ersten Monate, wo man nur so locker  
924 abgesprochen hat „Okay, wir machen das“ oder „Wir machens nich“. Dann kam der Vertrag  
925 und so weiter. Grundsätzlich sind anderthalb Jahre natürlich ne lange Zeit. Andererseits isses  
926 ja auch...ach ich verrenn mich gerade. Ich hab keine Ahnung, wie ich das sagen soll. Also wenn  
927 ich...ich sag mal so. Anderthalb Jahre sind eigentlich okay dafür, dass die Idee entstanden ist,  
928 sie eigentlich relativ schnell von einem Verlag genommen wurde und dann auch relativ schnell  
929 mit der Produktion angefangen habe. Das die Produktion dann so lang gedauert hat, liegt auch  
930 dran, dass es wahrscheinlich ein kleiner Verlag ist. Ich könnt mir vorstellen, wenn ich mit einem  
931 großen Verlag zusammenarbeite, isses andersrum. Da wirts vielleicht: Ich pitche die Idee. Es

932 dauert ewig, bis die ja sagen. Vielleicht, es sei denn, es ist die beste Idee der Welt. Und dann  
933 geht's relativ schnell, dass es produziert wird, weil da einfach viel mehr Manpower und  
934 Ressourcen dahinterstecken. Da muss nicht erstmal noch ne Kickstarterkampagne gemacht  
935 werden, um Geld ranzuschaffen. Da wird wahrscheinlich die Prozesse so eingefahren sein, dass  
936 es recht schnell geht. Und dann halt sofort mit Marketingpower und so raus damit. Das ist  
937 wahrscheinlich der große Unterschied. (71:21)

938 **Daniel**

939 Ja. Ja, wahrscheinlich. Und du machst das Ganze ja, wie du schon meintest,  
940 „nebenberuflich“, freizeitberuflich. Wenn du schätzen müsstest, wie viele  
941 Arbeitsstunden du da rein gesteckt hast, könntest du das?

942 **Thomas**

943 Na, schätzen geht ja immer. Ob ich dann richtig liege, ist die Frage. Aber das ist schon viel Zeit.  
944 Ich schätze mal. Boah. 300 Stunden oder so? Ich weiß es nicht. Es ist echt sehr, sehr schwer zu  
945 schätzen.

946 **Daniel**

947 Ja, glaub ich. Weil man ja auch nicht immer vollkommen konzentriert dabei is, ne? Und  
948 manche Ideen kommen dann plötzlich irgendwie nebenbei.

949 **Thomas**

950 Ja.

951 **Daniel**

952 Aber ist halt schon ne Hausnummer so, ne? Die man dann einfach...an der man halt  
953 quasi fast nichts verdient im Endeffekt, nich wahr?

954 **Thomas**

955 Ja. Genau. Und das ist darum auch nicht mein Antrieb. Bzw. der Antrieb is halt ganz was  
956 Anderes und sonst würd ichs auch nich machen. Also die Idee „Hey, ich will jetzt mit Spielen  
957 Geld verdienen!“, die ist absurd. Es sei denn, du machst irgendwie Gadgets für Spiele. Keine  
958 Ahnung. Irgendwas, was sich dann auf jeden Fall verkauft. Aber diese Idee „Ey, ich hab ne  
959 Spieleidee. Nen Kartenspiel. Und ich kündige jetzt meinen Job“ sollte man glaub ich nich  
960 machen. (72:48)

961 **Daniel**

962 Würdest du allen von abraten. Was waren denn jetzt rückblickend auf das Ganze die  
963 größten Herausforderungen vielleicht an der Produktion, während der Produktion von  
964 Strife of Gods.

965 **Thomas**

966 Die größten Herausforderungen...

967 **Daniel**

968 Du musst überlegen. Gab es Keine? Oder...?

969



970 **Thomas**

971 Ne, ich überlege...also die größten Herausforderungen waren nicht von mir zu stemmen,  
972 sondern von Till, würd ich sagen. Weil er musste jonglieren. Er musste mich, den Designer, die  
973 verschiedenen Zeichner, die Kickstarterbacker und alle Arbeitspakete jonglieren und alle Leute  
974 immer informieren über die Stände. Also Till hat da nen super Job gemacht und hat super  
975 viel...ja, einfach getan. Tagtäglich mich informiert, was denn jetzt los ist und mir Fragen  
976 gestellt. Und dann das wieder mit dem Designer abgeklärt und so weiter. Also das ist die größte  
977 Herausforderung und die hat er geschultert. (74:02)

978 **Daniel**

979 Ja und wir haben ja schon etabliert, es gab auch irgendwie keine Schwierigkeiten  
980 währenddessen, keine Meinungsverschiedenheiten groß mit dem Verlag. Es war alles  
981 relativ harmonisch, sagst du, nicht wahr?

982 **Thomas**

983 Hab ich das so gesagt?

984 **Daniel**

985 Es hat sich zumindest so angehört, dass es immer zu nem guten Kompromiss kam.

986 **Thomas**

987 Ja, genau. Zum guten Kompromiss. Es gab schon Meinungsverschiedenheiten. Besonders so  
988 Artstyle oder bestimmte Entscheidungen, wie diese Helden dann jetzt aussehen werden. Also  
989 nicht die Helden selbst, sondern bestimmte Designelemente. Also konkret eine Sache gabs da,  
990 wo ich nicht so mit einverstanden war, aber wo dann auch gesagt wurde: „Okay, wenn ihr meint,  
991 ihr wollt das so machen, isses ok.“ Was die Spielmechanik angeht, da waren wir recht gut auf  
992 einer Welle unterwegs. (74:52)

993 **Daniel**

994 Okay. Willst du kurz – ich bin ja ein bisschen neugierig – willst du kurz verraten,  
995 worums bei dieser Meinungsverschiedenheit, mit der du nicht ganz zufrieden bist, ging?

996 **Thomas**

997 Ja, wir haben ja...ein Held wird ja mit einem schön gemalten Bild quasi gezeigt. Der Held in  
998 seiner Gänze irgendwie in einem Umfeld, in einer Landschaft stehend. So. Wunderschöne  
999 Bilder. Und unten drunter wird dann das Symbol eingeblendet, was dieser Held für einen Effekt  
1000 gibt. Und auf einmal kam die Idee auf, einen Rahmen in das Bild zu machen. Ein Grafikelement.  
1001 Ein Rahmen. Und der gefällt mir nicht. Das hab ich auch von Anfang an so gesagt. Aber der ist  
1002 jetzt drin. Oben im Rahmen ist auch noch der Name dieser Figur. Das find ich auch okay, dass  
1003 der Name der Figur auftaucht. Aber dieser Rahmen an sich, den mag ich nicht und den...den  
1004 hätt ich mir weggewünscht. (75:54)

1005 **Daniel**

1006 Und der ist jetzt auf jeder Heldenfigur drauf?

1007 **Thomas**

1008 Ja.

1009           **Daniel**

1010           Oh.

1011   **Thomas**

1012   Aber das ist Geschmackssache. Ich habs auch schon anderen gezeigt und die haben teilweise  
1013   gesagt: „Oh, find ich ganz schick.“ Und das meint ich halt mit Geschmackssache. Wir haben  
1014   nämlich auch zum Beispiel, während die Kickstarterkampagne lief, haben wir teilweise die  
1015   Backer – also die, die schon gesagt haben: „Ich will das Spiel kaufen oder unterstützen“ – haben  
1016   wir gefragt „Hey, was gefällt euch besser? A oder B?“. Und haben dann verschiedene Beispiele  
1017   von Helden gezeigt oder auch von Rahmen oder von solchen Sachen. Oder machen wir  
1018   Landschaft in den Hintergrund oder machen wir einfach nur son verschwommenen Hintergrund  
1019   und so. Und da wurden noch die Backer zu befragt, weils halt Geschmackssache is. (76:37)

1020           **Daniel**

1021           Aber es ist jetzt nich so gewesen, dass du dich da heftig mit ihm gestritten hättest,  
1022           sondern das Spiel ist trotzdem für dich noch...du bist trotzdem noch zufrieden mit dem  
1023           Endergebnis.

1024   **Thomas**

1025   Ja, voll. Also ich bin auch kein Streiter. Ich kann mir vorstellen, dass irgendwie Leute, die dann  
1026   mehr wollen, dass ihre Vision umgesetzt wird, die irgendwie sagen „Ja, ne. Dann mach ich das  
1027   nich mehr mit euch“ oder keine Ahnung. So bin ich halt überhaupt nich. Ich sag dann meine  
1028   Meinung und hör mir andere Meinungen an und dann weiß ich aber auch, dass es ok ist,  
1029   Kompromisse zu machen. Wenn das jetzt irgendwie wichtig fürs Spiel, also für die Mechanik,  
1030   gewesen wär oder so. Solche Sachen, dass ist mir schon wichtiger. Dass das, worüber ich  
1031   wirklich Stunden und Tage und Wochen drüber nachgedacht habe und wo ich weiß, dass es die  
1032   beste Entscheidung ist, dass die dann auch durchgeht. (77:27)

1033           **Daniel**

1034           Hmhm. Ja, nachvollziehbar. Wenn ich dich nach dem schönsten Moment während der  
1035           Entstehung von Strife of Gods, bezüglich Strife of Gods, fragen würde, würde dir da  
1036           einer einfallen?

1037   **Thomas**

1038   Ja. Ja, zwei.

1039           **Daniel**

1040           Okay, ja dann gerne.

1041   **Thomas**

1042   Einmal, da hab ich den Prototypen zum ersten Mal in den Händen gehalten. Das war quasi der  
1043   erste Ausdruck des Prototypens, den hatte mir Till geschickt. Und dann dacht ich „Oh ja. Ich  
1044   mach ja hier nen Spiel und das wird dann irgendwann physisch verfügbar sein.“ Das war sehr  
1045   cool. Und der zweite war der Start der Kickstarterkampagne, auf den wir ja auch son bisschen  
1046   Social Media mäßig drauf hingearbeitet haben. Dass dann am ersten Tag schon sehr, sehr viel  
1047   Leute das Projekt unterstützt haben und...ja, diese Rückmeldung zu kriegen. Weil wir waren  
1048   uns nicht sicher. Es ist ja Corona. Haben die Leute überhaupt Bock, ein Kartenspiel zu  
1049   unterstützen, wo sie nich mal wissen, wann sies denn spielen dürfen und so. Das war alles nen

1050 bisschen schwierig. Und deshalb wars super schön dann zu sehen, dass das gut angekommen  
1051 ist. (78:34)

1052 **Daniel**

1053 Hattest du zwischendurch bei der Entwicklung von dem Spiel irgendwie Zweifel oder  
1054 Bange, dass es nicht so gut wird, wie du dir vorgestellt hast oder dass es nicht so gut  
1055 ankommt bei Leuten, wie du dir vorgestellt hast?

1056 **Thomas**

1057 Ja man weiß es ja nie wirklich. Aber ich auch nicht dran gezweifelt, dass es eine Zielgruppe  
1058 dafür gibt. Weil es einfach...also es ist nen bisschen wie Schach. Man sieht ja von Anfang an  
1059 alles und es gibt keinen Gluckseffekt, wenn man nicht bestimmte Karten mit rein nimmt. Das  
1060 heißt, es ist von Anfang an alles klar aufm Tisch und ich glaub solche Spiele mögen bestimmte  
1061 Zielgruppen schon sehr gerne. Besonders dieses „Hey, ich mach das, damit du das machst.“  
1062 Also diese Interaktion, die dann am Tisch entsteht. Da war ich mir sehr sicher, dass das ne  
1063 Zielgruppe gibt. Ob diese Zielgruppe in Coronazeiten Lust hat, das zu unterstützen, da war ich  
1064 mir nich ganz sicher. (79:37)

1065 **Daniel**

1066 Aber es hat ja jetzt im Nachhinein ganz gut funktioniert, nicht wahr?

1067 **Thomas**

1068 Jo.

1069 **Daniel**

1070 Meinst du, jetzt rückblickend und vielleicht aus deiner Erfahrung gesprochen, der  
1071 Prozess der Gesellschaftsspieleentwicklung – der kreative Prozess – ist mit dem  
1072 Schreiben von nem Buch oder dem Malen von nem Kunstwerk zu vergleichen?

1073 **Thomas**

1074 Was für ne Frage. Hm. Da kann ich mich nicht gut reinversetzen. Das ist ne gute Frage. Also  
1075 ich kann mir relativ schwierig in einen Buchschreiber oder einen Maler hineinversetzen.  
1076 Besonders beim Malen hab ich nicht diese Vorstellungskraft, wie etwas werden soll. Wenn ich  
1077 selber malen würde, würd ich anfangen und Pinselstriche setzen und nach und nach entsteht  
1078 was. Beim Buchschreiben is das ja glaub ich auch so. Obwohl, da denkt man sich vielleicht die  
1079 ganze Geschichte vorher aus und fängt dann an, das umzusetzen. Bei mir is es halt tatsächlich  
1080 so: Ich fange mit dem Kleinsten Atom an, wenn ich das mal so nennen darf. Ich stelle mir eine  
1081 interessante, knifflige Entscheidung oder Spielsituation vor. Ein kleines Minielement. Und das  
1082 versuch ich dann...da versuch ich, ein Spiel rum zu stricken. Ich kann die Frage nicht  
1083 beantworten. Ich kann nur sagen, so geh ich an nen Spiel ran. (81:26)

1084 **Daniel**

1085 Hmhm. Ja, trotzdem spannend. Weil die Frage geht ja son bisschen mehr in diese ganze  
1086 kulturelle Geschichte, die auch dann als Exkurs mit den Professoren besprochen hab  
1087 vonwegen sollten Gesellschaftsspiele Kulturgut werden oder nicht und wie ist das  
1088 irgendwie zu vergleichen mit eben kreativen Prozessen, die schon Kulturgüter sind. Und  
1089 daran anschließend...ich will auf das Thema gar nicht so sehr eingehen. Wir sind auch  
1090 schon relativ lange am Sprechen jetzt. Aber eine kleine Sache noch dazu: Nämlich hat  
1091 Max Jürgen Kobbert, der Autor des Spiels „Das verrückte Labyrinth“, mal was gesagt,

1092 was Spannendes. Und er hat gesagt: „Während in der Kunst der Schöpfer in den  
1093 Vordergrund tritt und oft Kultstatus genießt, wird der Erfinder eines Spiels von den  
1094 meisten Menschen kaum zur Kenntnis genommen.“ Anhand deiner Erfahrungen und  
1095 deinem Wissensstand, was ist so deine Meinung zu der Aussage?

1096 **Thomas**

1097 Ja. Also man kennt natürlich aus der Kunst die bekannten Namen und auch aus der Musik und,  
1098 keine Ahnung, Buchautoren und so. Es hat sich mittlerweile eigentlich nen bisschen gewandelt,  
1099 dass man...naja, wenn man sich nen bisschen mit Spielen auskennt, dann hat man auch  
1100 bestimmte Namen schonmal gehört. Aber ich weiß zum Beispiel, dass es vor etlichen Jahren  
1101 halt nicht mal vorn auf dem Cover draufstand, wer das Spiel gemacht hat. Und von daher stimm  
1102 ich dem zu, aber ich glaub, es wird besser. Also es ist vielleicht erst seitdem ich mich mit dem  
1103 Thema mehr beschäftige auch selber als Autor, dass ich halt auch mehr drauf achte, welche  
1104 Autoren welche Spiele machen. Aber mittlerweile gibt es schon auch einen Kult um diese  
1105 Autoren rum. (83:02)

1106 **Daniel**

1107 Hmm. Ja. In letzter Zeit geht ja, wir habens am Anfang schon besprochen, dieser Trend  
1108 in die Digitalisierung der Gesellschaftsspiele, ne? Entweder isses eben durch die kleinen  
1109 Zusätze, die es irgendwie gibt. Diese Appunterstützung. Oder es gibt inzwischen ja auch  
1110 diesen Tabletop Simulator, wo man diese ganzen Modifikationen runterladen und die  
1111 kompliziertesten Spiele, die umfangreichsten Spiele, einfach für lau, wenn man diesen  
1112 Simulator für 20€ bezahlt hat, da spielen kann potenziell. Oder es gibt ja auch diese  
1113 komplett ausgearbeiteten Versionen. Zum Beispiel von Terraforming Mars kann man ja  
1114 angeben, dass das inzwischen ne digitale Portierung hat. Glaubst du, dadurch geht  
1115 irgendwo Gesellschaftsspielkultur verloren?

1116 **Thomas**

1117 Es ist natürlich jetzt nen gutes Mittel in Corona, um trotzdem noch zu spielen. Also wir habens  
1118 auch mit unserer Spielegruppe probiert. Es hat aber für mich überhaupt nich funktioniert. Weil  
1119 für mich fehlt dann dieses An-einem-Tisch-sitzen, Sich-in-die-Augen-schauen, Physisch-was-  
1120 anfassen. Und manche Sachen sind ja virtuell viel aufwendiger als im Real Life und andersrum.  
1121 Und ich weiß nicht, ob dadurch was verloren geht. Ich find, es ist eine neue Ebene. Man sucht  
1122 sich das in dem Moment raus, was man braucht. Also ich finds eigentlich gut, dass es  
1123 dazugekommen ist. Für mich isses jetzt nicht so. Aber zum Beispiel das hat mir auch geholfen,  
1124 um Spiele zu pitchen. Ich hab nämlich eine Simulation im Tabletop Simulator gebaut von nem  
1125 Prototypen, den ich jetzt gemacht habe. Diese Version hab ich dann auch Verlage geschickt  
1126 und die habens dann da drin getestet. Das hat alles so seine Vor- und Nachteile. (85:38)

1127 **Daniel**

1128 Ja, spannend. Würdest du denn ne digitale Version von einem deiner Spiele sehen  
1129 wollen? Oder wärs du da dagegen, weil du sagst: „Ich möchte, dass das an nem Tisch  
1130 erfahren wird.“?

1131 **Thomas**

1132 Ne, find ich gut. Besonders wenn dann zum Beispiel auch der Ein-Spieler-Modus ne Option ist,  
1133 wo man gegen ne künstliche Intelligenz kämpft. Das kann ich mir bei Strife of Gods sehr gut  
1134 vorstellen. Weil nich jeder und nich immer hat man dann jemanden zur Hand, mit dem man  
1135 spielen kann. Und jetzt auch zu Corona könnte mans dann online spielen. Ich find die digitale

1136 Variante sinnvoll und wir denken da auch über was nach bei Strife of Gods. Und auch bei  
1137 meinem Spiel, was nächstes Jahr kommt, isses auch schon fest angedacht, dass es eigentlich  
1138 auch als App erscheinen soll. (86:27)

1139 **Daniel**

1140 Spannend. Das wär dann auch später nochmal ne Frage. Also viel kommt nich mehr.  
1141 Wir sind jetzt dann ziemlich am Ende angekommen. Aber vorweg noch: Inwiefern war  
1142 denn die Entstehung von Strife of Gods und inwiefern ist vielleicht die  
1143 Gesellschaftsspielszene immer noch von Corona jetzt betroffen?

1144 **Thomas**

1145 Ja. Schwer zu sagen. Also unsere Gruppe hats jetzt noch nicht geschafft, während Corona sich  
1146 zu treffen. Auch als die Lockerung jetzt kam, war es immer noch so: Ja, ne. Lieber nicht. Und  
1147 es ist glaub ich auch son bisschen aus den Köpfen raus, dass man das theoretisch darf. Aber das  
1148 ist grundsätzlich glaub ich nen bisschen so, dass viel, was man früher gemacht hat, einfach  
1149 losgehen, sich mit Leuten treffen, dass das weniger geworden ist durch Corona. Obwohl diese  
1150 Lockerung jetzt da ist und man das machen dürfte. Jetzt mal konkret auf Gesellschaftsspiele  
1151 bezogen glaub ich halt, dass dieser Sprung ins virtuelle oder in die Appwelt allgemein, der hat  
1152 halt nochmal richtig das gepusht, dass halt digitale Varianten entstehen von diesen Spielen.  
1153 Ähnlich wie in der Schule, wo jetzt auf einmal diese ganzen Lernplattformen geboomt sind  
1154 oder bestimmte Video-Conferencing Tools, glaub ich auch, dass die digitale Variante von  
1155 Brettspielen durch Corona geboomt wurde, geboostet wurde. (88:01)

1156 **Daniel**

1157 Und inwiefern hat das vielleicht den Entstehungsprozess von Strife of Gods beeinflusst?  
1158 Du hast gesagt, viel ist ja vor Corona entstanden. Aber hat das nochmal irgendwie dann  
1159 währenddessen das beeinflusst?

1160 **Thomas**

1161 Da wir eh alles digital, also quasi remote, gemacht haben, also über Telegram oder über  
1162 Discord, weil wir in verschiedenen Städten wohnen, glaub ich nicht, dass es jetzt nen großen  
1163 Einfluss hatte. Also der einzige Einfluss, den ich vorhin schonmal gesagt habe, ist, dass die  
1164 Messen halt alle ausfallen und das deshalb der Verlag gerade weniger Einkünfte hat als  
1165 normalerweise. Und dadurch vielleicht auch bei manchen Entscheidungen dann halt das  
1166 Günstigere gewählt wurde. Also das man nicht nochmal extra dafür jetzt nen Grafiker angestellt  
1167 hat, sondern das man dann das anders gelöst hat so. Das sind die einzigen Einflüsse. Also nen  
1168 bisschen weniger Liquidität quasi. (89:01)

1169 **Daniel**

1170 Hmhm. Und jetzt, wo wir nen bisschen zurückgeblickt haben, nochmal ein kleiner Blick  
1171 nach vorne vielleicht. Du hast eben angeteasert, da sind digitale Machenschaften, die  
1172 geplant werden für deine Spielideen. Aber hast du denn jetzt schon neue Ideen, auf die  
1173 sich Fans von deinen Spielen freuen können?

1174 **Thomas**

1175 Ja, bestimmt. Es gibt ja immer diese verschiedenen Stationen, die so ne Idee durchläuft. Ich  
1176 habe jetzt ganz neue Ideen, die aber noch nicht so richtig Verlagen präsentiert wurden. Dann  
1177 gibt es die alten Ideen, die vielleicht schon Jahre alt sind. Die jetzt aber dann vielleicht erst  
1178 erscheinen in den nächsten Jahren, weil sie schon nen Verlag gefunden haben, aber es dauert

1179 halt lange. Also konkret kann ich sagen: Dieses Jahr kommt Strife of Gods raus. Nächstes Jahr  
1180 kommen zum Herbst zwei Spiele von mir raus und das Jahr drauf 2022 auch nochmal zwei.  
1181 Also das steht schon fest. Über mehr weiß ich noch nich Bescheid. (90:08)

1182 **Daniel**

1183 Okay, krass! Aber dann ist ja ganz schön was in der Pipeline.

1184 **Thomas**

1185 Ja.

1186 **Daniel**

1187 Und dann nochmal als allerletzte Frage auf nen bisschen größeres Spektrum bezogen:  
1188 Wie sieht deiner Einschätzung nach irgendwie die Entwicklung der  
1189 Gesellschaftsspielszene in den nächsten fünf Jahren aus? Wird die weiter wachsen, weil  
1190 wir hatten ja bisher noch nie so viele innovative Spielideen wie heute oder meinst du,  
1191 die wird irgendwie von Corona jetzt ne dicke Delle kriegen? Was ist so deine Meinung  
1192 dazu?

1193 **Thomas**

1194 Ja, ganz schwierig zu sagen. Also die Spielemesse wird ja nicht stattfinden. Die ist ja immer  
1195 super wichtig eigentlich und da erscheinen ja tausend neue Spiele und werden wie blöde  
1196 gekauft. Es ist super schwer zu sagen. Also ich gehe davon aus, dass es weiter wächst. Aber  
1197 das ist einfach nur nen wild guess. Es kann aber auch sein, dass es weniger wächst. Also...ah.  
1198 Wenn du mich festnageln willst, sag ich: Es stagniert. (91:11)

1199 **Daniel**

1200 Okay, diplomatische Antwort.

1201 **Thomas**

1202 Ja, weil es hat natürlich schon nen Rieseneinfluss. Ich treff mich halt mit meiner Spielegruppe,  
1203 obwohl wir große Spielefans sind, nich mehr. Das wird in Casual-Kreisen, also wo man jetzt  
1204 halt diese...jetzt nicht so Profispieler ist, da wird man halt sich noch umso weniger treffen jetzt.  
1205 Dann brauch man halt auch nich so viele neue Spiele. Ich hab jetzt auch hier unausgepackte  
1206 Spiele liegen seit Monaten. Also das wird wahrscheinlich...es wäre Quatsch eigentlich, zu  
1207 sagen, dass es keine negativen Folgen hätte. Also positive Folgen für die virtuelle  
1208 Spieleentwicklung und... oh, ich hab gegen das Mikro gepatscht...und negative Folgen für das  
1209 Reale. Würd ich sagen. Andererseits ist jetzt gerade zum Beispiel von Stefan Feld, ist natürlich  
1210 nen namenhafter Autor bei Queen Games, die sind auf Kickstarter gegangen und machen zwei  
1211 Überarbeitungen von Spielen, die er vor Jahren rausgebracht hat. Und die sind innerhalb von,  
1212 keine Ahnung, wenigen Tagen auf 100.000€. Die sind bei ner halben Millionen glaub ich. Also  
1213 das funktioniert wunderbar, Kickstarter mit Brettspielen anscheinend, nach wie vor.

1214 **Daniel**

1215 Ja dann vielen Dank für deine Zeit auf jeden Fall!

## 9.2.2 Interview mit Professor Jens Junge – 12.08.20

1           **Daniel**

2           Auf jeden Fall, danke dass du Zeit hast und dir die Zeit nimmst, mit mir das Interview  
3           zu machen. Und einfach mal ganz allgemein gefragt: Welchen Stellenwert haben denn  
4           Gesellschaftsspiele in deinem Leben? Werden da daheim regelmäßig Spieleabende  
5           veranstaltet oder wie sieht das aus?

6           **Junge**

7           Also Gesellschaftsspiele gehören selbstverständlich noch mit zu meinem Leben. Ich habe  
8           ungefähr ca. 42000 davon eingelagert, nutze die als Lehr- und Forschungssammlung und bin  
9           mit Gesellschaftsspielen groß geworden. Meine Eltern haben mir das schon beigebracht, dass  
10          es neben Brettspielen auch natürlich noch Kartenspiele gibt und und und. Und hab dann meine  
11          Ausbildung bei der Spielbox, einem Fachmagazin eben für Brett- und Kartenspiele gemacht.  
12          (00:02:36)

13          **Daniel**

14          Und was macht einen guten Spieleabend für dich aus?

15          **Junge**

16          Ein guter Spieleabend hat natürlich damit zu tun, dass man sich einig ist schonmal, was man  
17          eigentlich spielen möchte. Das man also die passenden Spieltypen auch zusammengeholt hat  
18          für die ganzen verschiedenen Spiele. Es gibt eben einige, die gerne kooperative Spiele spielen,  
19          die gerne, ja, Gruppenspiele, Interaktionsspiele spielen. Andere mögen gerne Strategie- und  
20          Taktikspiele. Also man muss sich da schon halt auch die Mitspieler genau aussuchen, dass man  
21          dann halt je nachdem worauf man Lust hat, auch natürlich dann mit Leuten zusammensitzt, die  
22          auch genauso darauf Bock haben. (00:03:13)

23          **Daniel**

24          Und wenn man mit diesen Leuten zusammensitzt und dann geht man am Ende  
25          auseinander oder währenddessen...was nehmen die Leute aus so nem Spieleabend mit,  
26          meinst du?

27          **Junge**

28          Naja also, es ist ja so, dass das auf mehreren Ebenen ne Rolle spielt, was Spielen eigentlich  
29          bewirkt und bedeutet. Also viele nehmen ja einen Spieleabend einfach auch nur als Anlass,  
30          auch zusammenzukommen in einer netten Runde und sich auch auszutauschen über Gott und  
31          die Welt, ja? Über Frauen, Hunde und Katzen und was weiß ich. Auch Kinder natürlich. Also  
32          wir haben ganz viele verschiedene Themen während des Spielens. Andere Leute verabreden  
33          sich nach irgendeinem Kochkurs und laden ihre Bekannten, Verwandten und Freunde da halt  
34          ein und wollen die neuesten Kochkünste präsentieren. Also so haben sich auch Spielerunden ja  
35          inzwischen als fest-...ja, es ist inzwischen ein fester Kristallisationspunkt um eigentlich auch

Freundschaften, Beziehungen zu pflegen. Das ist der eine ganz wichtige Aspekt. Also das Thema der Sozialisation rund um das Spiel. Natürlich was nehmen sie sonst noch halt mit? Wenn man dann halt das gewohnt ist, regelmäßig zusammenzukommen und auch neue Spiele zu spielen, geht's ja darum, halt natürlich auch was zu lernen und auch Spiele einschätzen, abschätzen zu können. Ja, das dann auch wahrzunehmen, was es so alles am Markt Neues gibt und da freuen sich halt viele, die in solchen Spielerunden halt sind, wenn dort jemand da ist als Erklärbar, dass sie sich nicht auch irgendwie durch 20 Seiten Bedienungsanleitung durchkämpfen müssen, aber trotzdem dann das Spiel halt schon verstehen, weil sie eben natürlich ne gewisse Spielerfahrung mitnehmen. Also Spielerunden, wie gesagt, sind sehr sehr vielfältig auch natürlich von den Nutzen halt her, die du da jetzt so angesprochen hast und wenn ich dann öfter immer das gleiche Spiel spiele, ist der Nutzen natürlich da, dass ich auch trainiere. Also komplexe Spiele muss man ja öfter spielen. Wenn ich Terraforming Mars mir mal angucke – Das ist so ein komplexes Spiel, da brauch ich Training. Das ist aber selbst auch sozusagen beim einfachen Spiel wie Schach – jetzt von den Spielregeln her – das muss ich üben. Ja, da muss ich Strategien entwickeln können und dafür brauch ich Training. Also auch Lerneffekte nimmt man dann halt mit. Also nicht nur die Spiele kennenlernen, sondern auch natürlich üben, üben, üben und besser werden, um dann halt für sich persönlich die entsprechenden, ja, Taktiken und Strategien entwickeln zu können. (00:05:30)

## **Daniel**

Lass uns mal ganz kurz so ein bisschen philosophisch werden, weil im Buch der Spiele zum Beispiel von 1284, da heißt es, die Gründe zum Spielen seien nur Spaß und Ablenkung und Kant hat später zum Beispiel gesagt, dass man durch das Spielen verschiedene Dinge schulen kann. Das heißt, es kann durchaus sinnvoll sein, zu spielen. Aber bestimmt gibt's da noch nen bisschen mehr an Gründen. Was ist denn deiner Meinung nach der Zweck des Spielens? Warum spielen wir?

## **Junge**

Also wir spielen eben natürlich aus einer großen Vielfalt von Gründen. Das hast du ja schon angerissen und natürlich sind die ersten Menschen, die sich irgendwie über das Phänomen Gedanken gemacht haben und das aufgeschrieben haben, meistens sehr monokausal unterwegs. Da hast du Recht. Das natürlich dann eine Erholungstheorie entstanden ist, zum Beispiel von Herrn Gutsmuths, das ist so der Urvater dann halt ja auch der ganzen Bewegungsspiele, der hat aber auch schon damals in seinem Buch „Die Spiele zur Übung und Erholung des Geistes und des Körpers“ – das ist von 1793 – schon ausführlicher dann halt alles zusammengetragen, was es da so für Spiele gibt. Also eine der in Deutschland bedeutendsten Spielesammlungen war dann schon eben Ende des 18. Jahrhunderts verfügbar und damit auch prägend nachher für Sportunterricht und für Pädagogik. Also Erholung, ja, das kommt natürlich dieser Begriff von dieser typischen deutschen Arbeitsethik her. Der Mensch wird geboren, ja protestantisch natürlich irgendwie trainiert und dressiert. Arbeit ist Gottesdienst und man hat fleißig zu sein, Wachstum zu fördern und so weiter und natürlich, damit man halt diese Arbeitskraft unterstützt und fördert, muss man ab und zu – genauso wie man auch schlafen muss – eben auch ein bisschen spielen. Dann haben wir natürlich auch das Wörtchen Übung da schon mit drin. Einübungstheorie. Also Spiele bringen ja dann halt etwas mit, dass ich irgendwie bestimmte



78 gesellschaftliche Regeln zum Beispiel adaptiere. Dass ich Moralvorstellungen in irgendeiner  
79 Form so versuche eben in Kinder- und Jugendhirne zu implementieren. Das haben sich also  
80 auch da viele Philosophen halt überlegt. Das ist einfach dann halt eine Verzweckung halt auch  
81 natürlich dieser Spiele. Aber das hast du auch natürlich auch gesagt eben gerade: Da gibt's  
82 natürlich immer noch diesen Aspekt der Freude, der Unterhaltung und des Ausgelassenseins  
83 und der anderen Situation als der Realität. Also ich trete ein in einen Magic Circle, ich trete ein  
84 in eine Unwirklichkeit, die von einem Gamedesigner entwickelt worden ist und dadurch hab  
85 ich eine ganz andere Erfahrungswelt. So und dann kommen wir natürlich auch zum Thema  
86 lernen, weil wenn ich in so einer Erfahrungswelt andere Erfahrungen mache, die ich in der  
87 Realität nicht mitbekomme, dann kann ich das auch für mich abspeichern, kann ich plötzlich  
88 mein Verhalten variieren. Weil ich mitbekommen habe, wenn ich in bestimmte Situationen  
89 simuliere, wie ich auch anders sein kann, als so wie ich vielleicht sonst normal wäre. Und dieses  
90 Trainieren auch von anderen Situationen führt dann auch irgendwann mal dazu, dass ich auch  
91 drüber nachdenke, nicht nur mein Verhalten variieren zu können, sondern vielleicht auch  
92 Spielregeln zu verändern, also kreativ zu werden. Also das Motiv, auch was verändern,  
93 gestalten zu wollen und mal über Gesellschaftsregeln nachzudenken, wie man das bei Skat  
94 damals gemacht hat. Das da plötzlich der Bube dann Trumpf ist und der König nichts mehr zu  
95 sagen hat. Dadurch ist das ein Volkssport geworden. Also viele Gesellschaftsspiele,  
96 Kartenspiele haben viel tiefere Gründe, die bestimmte Regeln reflektieren, infrage stellen,  
97 kritisch darstellen. Also ich kann mit Spielen sehr viel erzeugen. Spielen kann natürlich einfach  
98 auch nur Katharsis sein. Eben rein nur aus Flucht aus der Wirklichkeit. So ist es natürlich eben  
99 typisch aus der Industriegesellschaft kommend mit dem Fußball passiert. Ja also Fußball, wenn  
100 man da drei Handgriffe 8 Stunden, 12 Stunden am Tag am Fließband halt macht, dann muss  
101 man abends über den Platz rennen, dem Ball hinterherlaufen und das ist ein typisches Beispiel  
102 halt für Ausgleich, weil halt die Realität so schrecklich ist, muss ich halt spielen. (00:09:29)

103 **Daniel**

104 Ja, ja, kann ich irgendwo sehen. Versteh ich auf jeden Fall -

105 **Junge**

106 Ich brech jetzt mal einfach ab, ich könnt natürlich auch weiter ausholen, wenn du magst. Also  
107 vielleicht noch einmal sozusagen als Fazit: Wir müssen heutzutage, wenn wir uns die  
108 Spielforschung halt angucken, von einem Multidimensionalen Ansatz ausgehen. Das es also  
109 nicht nur ein, zwei, drei Gründe gibt, warum man spielt, sondern Spielen ist so derartig  
110 vielfältig. Wir spielen Theater. Wir spielen Musikinstrumente. Wir machen Bewegungsspiele,  
111 Sportspiele. Wir haben Brettspiele. Wir haben Kartenspiele. Wir haben digitale Games. Also  
112 die Spielvielfalt ist einfach immens. Und wir haben deshalb auch natürlich ganz ganz viele  
113 verschiedene Anlässe und Motive, warum jemand spielt. (00:10:11)

114 **Daniel**

115 Exakt und auf so ein paar Aspekte davon möchte ich später auch nochmal eingehen.  
116 Jetzt gerade möchte ich gern nochmal einen kleinen Schritt zurück machen und dich  
117 fragen: Inwiefern hast du denn damals auch Erfahrung gesammelt bei der Spielbox, ob

118 der Arbeit eines Spieleentwicklers, eines Spieleautoren. Weißt du da einiges drüber?  
119 Bist du da so ein bisschen mit vertraut?

120 **Junge**

121 Ja, also ich war damals eben Auszubildender bei der Spielbox. Eben diesem Fachmagazin für  
122 Brett- und Kartenspiele. Das war damals ein unpolitisches Blatt, aber im Rahmen des SPD -  
123 Presseimperiums. Das war angedockt an den Vorwärts-Verlag, also dem Parteiorgan halt der  
124 SPD und zu meiner Zeit geriet halt diese Wochenzeitung halt ins Schlingern und weil man da  
125 die Ausbilderin halt beim Vorwärts entlassen hatte, hatte ich schwuppdwupp auch keine  
126 Ausbilderin. So hatte ich eine intensivste Ausbildung als Verlagskaufmann, war plötzlich  
127 Anzeigenabteilung. War Redaktion und eben Verwaltung, Buchhaltung. Aber eben auch dann  
128 eben bei dem Thema Redaktion zuständig für die Honorarabrechnung all der Redakteure, der  
129 Spieleredakteure und Spielekritiker. Also deshalb kenn ich eben tatsächlich noch die ganzen  
130 alten Hasen, wie meinetwegen auch Tom Wernick, der dieses Büchlein natürlich für die ganzen  
131 Spieleautoren auch gemacht hat oder der auch so wie in Göttingen jetzt in Haar bei München  
132 auch immer wieder für die Spieleautoren dann halt, sag ich jetzt mal, die Messen veranstaltet.  
133 Die kleinen Veranstaltungen, wo 100, 200 Spieleautoren zusammenkommen, damit die  
134 Brettspielverlage sich da halt die Prototypen angucken können. Also das kenn ich jetzt auch  
135 seit Jahrzehnten. (00:11:57)

136 **Daniel**

137 Ja, denn dann darauf nen bisschen aufbauend möchte ich gern deine Meinung wissen zu  
138 nem Zitat von Max Jürgen Kobbert. Der ist ja der Autor des Spiels „Das verrückte  
139 Labyrinth“ und der hat gesagt: „Während in der Kunst der Schöpfer in den Vordergrund  
140 tritt und oft Kultstatus genießt, wird der Erfinder eines Spiels von den meisten Menschen  
141 kaum zur Kenntnis genommen.“ Und dann die Frage: Würdest du das so  
142 unterschreiben?

143 **Junge**

144 Ja, leider. Das Thema „Kulturgut Spiel“ hat sich noch nicht richtig durchgesetzt. Es hat keine  
145 politische Lobby und die deutsche Nationalbibliothek, die sammelt heutzutage jeden  
146 Schundroman von sozusagen auch in Massen produzierten Serien und, und, und, aber  
147 akzeptieren immer noch nicht, dass sehr, sehr viele Spiele eben inzwischen Autoren haben oder  
148 auch eben Illustratoren, Künstler, die also sehr liebevoll und auch sehr narrativ zum Teil eben  
149 natürlich Spiele entwickeln und dass das sogar manchmal eben viel, viel mehr und  
150 komplizierter sein kann als nur ne Larifari-Liebesstory runterzuschreiben. Tja, das hat leider  
151 noch nicht die Bundeskulturstaatsministerin so richtig dazu veranlasst, auch mal die deutsche  
152 Nationalbibliothek anzuweisen, wieder eben Spiele zu sammeln. Die haben mal ne Zeit lang  
153 bis 2004 Spiele gesammelt, aber nur eben Lernspiele und seitdem steht tatsächlich in der  
154 Verordnung halt drin, dass sie keine Spiele sammeln. Das ist sehr, sehr traurig, weil genau das  
155 auf deutscher Ebene fehlt. Wir haben also keine zentrale Lehr- und Forschungssammlung. Ich  
156 hab ja eben dir schon auch erzählt, ich habe jetzt eben über die Sammlung de Cassan 42.000  
157 Brettspiele. In Altenburg liegen 25.000 Kartenspiele. In Nürnberg im deutschen Spielarchiv  
158 auch ungefähr 30.000 und die sind alle bis jetzt nicht sinnvoll ordentlich digital erfasst auch

159 nur, weil seit ja 10 Jahren wissenschaftliche Mitarbeiter fehlen, das ordentlich aufzuarbeiten,  
160 zu strukturieren. Wir haben ja in Deutschland mit den „German Board Games“, mit diesem  
161 eigentlich Alleinstellungsmerkmal fast international, einen solchen Schatz, der aber immer  
162 noch nicht in Lehre und dann in Ausbildung auch sinnvoll eingesetzt wird. Also viele  
163 Spieleautoren sind tatsächlich drauf angewiesen, mit ihrem persönlichen Erfahrungsschatz und  
164 ihrer Spielerfahrung daherzukommen, aber eben die systematische Dokumentation und  
165 Darstellung, die Zugänglichmachung halt zu solchen Archiven ist leider noch viel zu knapp und  
166 was fehlt, ist eben einfach, dass der Bund als Institution erkennt, dass er nicht nur halt die  
167 Finanzierung solcher Archive irgendwelchen Kommunen überlassen sollte, sondern dass man  
168 natürlich da, wenn man das ernst nehmen würde, das Thema „Kulturgut Spiel“, viel, viel mehr  
169 machen müsste. (00:14:42)

170 **Daniel**

171 Definitiv. Und das ist halt richtig bitter, weil es gibt inzwischen richtig schöne,  
172 komplexe Spiele. Du hast ja Terraforming Mars schon angesprochen zum Beispiel und  
173 es gibt ja noch komplexere. Und dass das nicht anerkannt wird, ist schon irgendwo nen  
174 bisschen traurig. Glaubst du denn generell, dass Spieleautoren zu wenig wertgeschätzt  
175 werden?

176 **Junge**

177 Ja, also die Spieleautoren werden zu wenig wertgeschätzt, wenn man überlegt, wie lange es  
178 gedauert hat, bis die Verlage auch nur bereit waren, die Autorennamen auf die Schachteln zu  
179 setzen. Also da kann halt natürlich die Spieleautorenzunft ein Lied davon singen, wie lang sie  
180 gebraucht haben, um richtig ernst genommen zu werden. Das Kuriose ist, dass es in anderen  
181 Medienbereichen ähnlich halt ist. Bis halt auch tatsächlich mal klar war, wer der gute  
182 Donaldzeichner ist, hat der Disneykonzern ja den Namen Karl Barx versucht, immer unter  
183 Verschluss zu halten, aber eben die hardcore Donaldisten irgendwann mal herausgefunden  
184 haben, wer dann jetzt wirklich der gute Donaldzeichner ist. Also tatsächlich versuchen große  
185 Medienkonzerne oft, eben die Kreativen und die eigentlichen Künstler irgendwo zu verstecken  
186 oder ihnen vertraglich halt irgendwo das so zu erschweren, dass sie nicht richtig auch bei den  
187 Lesern, bei den Konsumenten wahrgenommen werden. Und das hat eben lange auch gebraucht,  
188 bis wirklich Autorenspiele wie selbstverständlich halt dann halt zu genügend Ruhm halt kamen.  
189 Das muss man ja sagen, ist ja gerade mal...ich sag mal vor 25/30 Jahren erst so richtig  
190 losgegangen. Alle Spiele davor hatten gar keinen Namen drauf. Da müsste man heute eben  
191 Wikipedia bemühen, um zu wissen, wer damals eigentlich Malefizz erfunden hat. Das stand  
192 halt lange nicht drauf. Hat der Ravensburger Verlag auch nich gemacht. (00:16:20)

193 **Daniel**

194 Ja...und inwiefern kann man jetzt dann, weil es steckt ja schon Arbeit dahinter, das  
195 haben wir gerade gelernt...inwiefern kann man die Entwicklung eines Spiels vielleicht  
196 mit dem Schreiben eines Buches oder dem Malen eines Kunstwerks vergleichen? Weil  
197 es ist doch alles irgendwo die eigene Idee, die in ein Projekt gepresst wird, oder nich?

198

199 **Junge**

200 Also es gibt natürlich Unterschiede. Es ist ja eine andere Medienform, eine andere Kunstform.  
201 Und zwar brauche ich für die Entwicklung eines Spiels sehr viele Mitwirkende. Das ist oft nicht  
202 so...also ich kann einen eben langweiligen Liebesroman alleine schreiben und dann mein ich,  
203 dann ist der so fertig und perfekt als Schriftsteller und dann hoff ich drauf, dass es genügend  
204 Leser gibt. Aber irgendwer muss doch vielleicht Korrektur lesen. Dann gibt's auch nen Lektor  
205 und so, aber das ist bei Spielen noch viel, viel schlimmer. Also ich brauch dort eben mindestens  
206 15 verschiedene Menschen um mich herum, die auch aus ihrer Spielerfahrung und auch von  
207 ihrer Altersstruktur her, ja ist das kindgerecht? Ist das was für Senioren? Für welche...ist es  
208 was für Vielspieler? Für Gelegenheitsspieler? Wie erklärungsbedürftig ist das, was ich mir da  
209 ausgedacht habe? Wie viel Spieltiefe kann ich da rein packen? Wie ist die Spieldauer? Sind  
210 anderthalb Stunden eigentlich zu lang? Kann ich denen das zumuten, 4 Stunden das Spiel zu  
211 spielen? Das ist alles auch Übung und Training. Es ist ja nicht nur eine Idee, sondern das ist ein  
212 iterativer Lernprozess und eben eine ganz starke Konzentration auf die entsprechenden  
213 Zielgruppen, Spielgruppen, für die ich das eigentlich entwickle und mache. Und da haben sich  
214 inzwischen viele Autoren richtig professionalisiert. Haben eben rund um sich herum, so wie ich  
215 das auch sagte, dass ich mit verschiedenen Spielerunden auch unterwegs bin, haben viele  
216 Spieleautoren sich auch inzwischen sozusagen belastbare Freunde gesucht, die dann auch  
217 unfertige Spiele bereit sind, halt mal durchzuspielen und dann halt auch Kritik zu üben. Und  
218 sagen „Das passt nicht“, „Das hakt“ und so weiter. Also das ist ja ein ganz wichtiger Prozess,  
219 dass Spielspaß entsteht und das ist oft nicht nur mit einer Idee getan, sondern mit rumfeilen,  
220 ausprobieren, verändern. (00:18:26)

221 **Daniel**

222 Was würdest du sagen, ist so...ich weiß nicht, ob du das sagen kannst, aber so ne  
223 Schätzung einfach, was ist so bei nem durchschnittlichen Gesellschaftsspiel die Zeit von  
224 der ersten Idee hin bis es irgendwo aufm Tisch liegt?

225 **Junge**

226 Puh, also das ist ganz unterschiedlich. Ich sag jetzt mal so von nem halben Jahr bis fünf Jahre.

227 **Daniel**

228 Ja...und daran sieht man, dass es kein Zuckerschlecken ist. Wir haben eben schon son  
229 bisschen über Kultur gesprochen. Du hast das Kulturgut erwähnt. Vielleicht nochmal  
230 jetzt vorab, bevor wir weiter thematisch in das Thema einsteigen: Wie definierst du  
231 „Kultur“?

232 **Junge**

233 „Kultur“ ist alles das, was vom Menschen geschaffen ist. Wir haben als, sozusagen  
234 Gegenbegriff die „Natur“. Da haben wir mit natürlichen Phänomenen zu tun und Kultur beginnt  
235 dort, wo wir mit eben künstlichen Themen zu tun haben. Wo wir mit menschlichen, von  
236 Menschen geschaffenen Themen zu tun haben und das sind eben erfundene Ordnungen. Das  
237 sind eben gesellschaftliche Spielregeln. Also alles, was wir Menschen erschaffen, ist

238 letztendlich ein „Kulturgut“. Und das kann man natürlich jetzt unterschiedlichst bewerten, wie  
239 wertvoll das ist oder...ne? Ist es dann, ist es Kunst oder kann das weg? Muss ich natürlich mir  
240 genau überlegen, sozusagen, wie ichs eben so sagte. Wenn ich eben diesen Schund-  
241 Liebesroman...ja das 24000-fache...sozusagen immer noch mal wiederholt, was woanders  
242 schon steht...kann es ja vielleicht weg. Aber es gibt eben einfach bestimmte Schätze, die eben  
243 in einem permanenten Entwicklungsprozess halt auch dann halt auch aufzubewahren und zu  
244 archivieren sind. Und das müssen eben Experten entscheiden, sag ich jetzt mal so und da gibt's  
245 natürlich ganz viele unterschiedliche Meinungen. Man muss nicht jede Kindheitszeichnung  
246 aufheben, aber wenn das ne Kinderzeichnung von Pablo Picasso ist, könnte ja vielleicht doch  
247 schon spannend sein, ne? (00:20:24)

248 **Daniel**

249 Hmhm, ja, ja stimmt. Ob jetzt Gesellschaftsspiele Kulturgut sein sollten, nicht sein  
250 sollten, darauf kommen wir später nochmal zu sprechen. Erstmal noch nen bisschen  
251 allgemeiner gehalten: Welchen Wert haben deiner Meinung nach Gesellschaftsspiele  
252 für die Gesellschaft oder für die Weiterentwicklung einer Kultur?

253 **Junge**

254 Also wenn wir uns mal kulturhistorisch das angucken: Also die  
255 Menschheitsentwicklungsgeschichte hat ja genau mit dem Thema „Brettspiele“ zu tun. Also  
256 wenn wir uns Senet angucken oder das Königsspiel von Ur, ja, oder auch eben Pachisi als  
257 Grundelement halt von Mensch ärger Dich nicht aus Indien als Werbe- und Propagandaspiel  
258 für den Hinduismus, dann kommen die ersten ganzen Gesellschaftsspiele ja aus dem religiösen  
259 Umfeld. Dass es also ein Laufspiel ist und dass es Ziel des Spiels ist, irgendwie die Idee des  
260 Lebens nach dem Tode halt zu verkünden. Dass ich neben irgendwelchen Gottheiten sitzen soll.  
261 Dass ich in ein schmerzfreies Paradies komme und, und, und. Also wir merken, dass die ersten  
262 Brettspiele mit der Sesshaftwerdung des Menschen, wo es darum ging, halt auch  
263 gemeinschaftliche gesellschaftliche Regeln zu finden. Wo es darum ging, über sich selbst  
264 hinauszudenken und halt Gesellschaft zu entwickeln. Dass seitdem Brettspiele kunstvoll kreiert  
265 worden sind, um diese Gedanken auch erlebbar und spürbar zu machen, ohne dass ich drüber  
266 rede, sondern dass ich in diesem Spielprozess indirekt halt diese Ideen aufsauge und lerne,  
267 damit umzugehen, um sie zu verinnerlichen. Also eben... wenn wir uns jetzt den Sprung mal  
268 nen paar hundert Jahre weiter halt angucken: Skat hatte ich vorhin schon kurz erwähnt...dann  
269 sind Spiele auch immer ein Ausdruck von Gesellschaft. Sie sind also nicht nur dafür da, dass  
270 ich bestimmte Ideen adaptiere, sondern dass ich natürlich vielleicht bestimmte Ideen neu  
271 kombiniere, hinterfrage. Skat ist aus vier anderen eben Kartenspielen kombiniert und  
272 entstanden worden 1813 in Altenburg, wo dann eben in einer europäischen Salonkultur  
273 aufgeklärte Adelige schon zusammenkamen und drüber nachgedacht haben: „Was kommt nach  
274 dem Feudalismus? Wie sieht eigentlich diese Gesellschaftsform aus, wenn sich die  
275 Industrialisierung weiterentwickelt? Dann werden wir nicht irgendwie halt mit dieser aus der  
276 Agrarwelt kommenden Herrscherstruktur klarkommen können.“ Und da hat man einfach eben  
277 schon, wie gesagt, den Buben halt zum Trumpf gemacht und der König war nix wert und hat  
278 nix zu sagen. Außerdem durfte übrigens auch ne Dame noch mit am Tisch sitzen. Das war  
279 damals revolutionär. Wenn man überlegt 1815 war Wiener Kongress, haben die Adeligen

280 nochmal Europa wieder doll unter sich aufgeteilt. Das dauerte noch bis 1848, dass dann mal die  
281 Revolution kam. Aber bis dahin hatte sich Skat als Volksspiel durchgesetzt, weil jeder  
282 insgeheim wusste „Hey, ha das mit den Königen, das ist bald zuende!“ . Also Spiele  
283 kommunizieren. Spiele sind Medien und sie beeinflussen Meinung. Sie verändern halt  
284 Weltsichten. Sie können genauso halt zu Einsichten und Erkenntnissen führen wie eben  
285 Romane, wie Filme, wie andere Kulturgüter. Und das Dolle ist eben dabei, dass sie eben ja noch  
286 interaktiv sind. Also das heißt, ich konsumiere nicht nur, sondern die Emotionalität in den  
287 Spielen ist eine viel, viel höhere, als wenn ich mir nur irgendwie halt Text durchlese. Und  
288 dadurch sind auch die Lernprozesse viel eben emotionaler, intensiver, weil ich nämlich dann  
289 auch Reaktionen kennenlerne meiner Mitspieler. Weil ich die Charakterzüge kenne. Diese  
290 Persönlichkeitsmerkmale anderer Menschen, die drauf reagieren, wie eben bestimmte Regeln  
291 sind, wie sie wirken oder wie ungerecht die Welt ist. Oder wie man sie doch aus den Angeln  
292 heben könnte gemeinsam. Das sind alles Dinge, die halt in so einem Spiel thematisiert werden,  
293 durchlebt werden und damit auch ja, sehr, sehr emotional verhaftet sind. (00:24:08)

294 **Daniel**

295 Ich bin ein bisschen begeistert über die Antwort. Ja, das stimmt. Würdest du auch sagen,  
296 das hatte ich nämlich gesehen, ist ein Zitat von Brian Sutton Smith. Ich hoffe, ich hab  
297 ihn jetzt nicht falsch pronounced. „Komplexe Gesellschaften entwickeln komplexere  
298 Spiele.“ Gibt’s da so nen Zusammenhang? (00:24:33)

299 **Junge**

300 Ja natürlich. Also eben weil, wie ichs eben so sagte, natürlich Gesellschaften erstmal dazu  
301 anregen, auch Spiele abzubilden, damit die Kinder und die Jugendlichen die Regeln, die dort  
302 aufgestellt worden sind, adaptieren. Das ich daran lerne „Wie funktioniert das hier eigentlich?“ .  
303 Weil das ist nen mühsamer Lernprozess. Wir Menschen, wir haben nich solche Instinkte, wie  
304 so manche Tiere. Wir sind eben drauf angewiesen, dass wir das Miteinander erstmal trainieren  
305 und lernen. Ja, Ameisen, Bienen und so, die wissen genau, wie sie sich einzuordnen haben,  
306 unterzuordnen haben. Und wir Menschen haben da also von der Natur kein soziales Gen halt  
307 abbekommen, sondern wir haben vom Baum der Erkenntnis genascht. Wir müssen uns mit  
308 diesen erfundenen Ordnungen, regulativen Ideen tagtäglich abplagen. „Wie soll eigentlich  
309 Gesellschaft in Zukunft sein?“ oder „Wie funktioniert aktuell die Gesellschaft?“. Damit ich  
310 nicht blöd auffalle, muss ich mich erstmal anpassen. Das findet alles in einem spielerischen  
311 Prozess statt und grad der Brian Sutton Smith, der hat sich eben besonders mit verschiedenen  
312 Kulturen und eben den Spielen darin auch auseinandergesetzt und hat genau das eben  
313 festgestellt: Dass komplexe Gesellschaften komplexe Spiele hervorbringen und aber auch, dass  
314 zum Beispiel eben kooperative Gesellschaften eher kooperative Spiele hervorbringen und auf  
315 Wettbewerb gedrillte, ellbogenbasierte Gesellschaften tatsächlich auch mehr  
316 wettbewerbsorientierte Spiele brauchen, um ja, im Kampf gegen den jeweils anderen vielleicht  
317 dann siegen zu können. (00:26:02)

318 **Daniel**

319 Eben hattest du schon das Spiel Senet angesprochen. Darauf wollt ich auch nochmal  
320 zurückkommen jetzt. Ich hab auch das Spiel von Ur hier stehen. Hab ich mir irgendwann

321 mal bestellt gehabt und auch jetzt schon ein paar Mal gespielt. Und bei Senet wars ja  
322 wirklich so, dass das teilweise als Grabbeigabe genutzt wurde. Das hatte so nen großen  
323 kulturellen Stellenwert damals. Sieht man heute in unserer Zeit auch noch teilweise  
324 Gesellschaftsspiele mit so nem kulturellen Stellenwert? (00:26:28)

## 325 **Junge**

326 Also das hatte ja damals auch nen spirituellen Stellenwert und die Bedeutung von Kirche hat  
327 inzwischen arg nachgelassen. Also da würd ich sagen, Grabbeigaben sind heute dann bei  
328 Erwachsenen üblicherweise nicht mehr so dabei. Aber wenn du heute mal fragst, womit  
329 Menschen groß geworden sind, was ihre Kindheit geprägt hat, wirst du inzwischen halt kaum  
330 mehr einen finden – das mach ich immer gerne bei Vorträgen - also wenn ich dann halt so frage  
331 „Wer spielte viel als Kind draußen?“, dann gehen die Finger alle hoch. Wenn ich dann halt  
332 frage „Wer ist mit Brett- oder Kartenspielen groß geworden?“, also da sind nur 95% halt der  
333 Finger oben. Die kennen alle Memory, Mensch ärgere Dich nicht, Monopoly. Also die Klassiker.  
334 Die Standards. Jeder hat da irgendwie sowas im Schrank mal gehabt und hat als Kind sowas  
335 gespielt. Und das nimmt natürlich dann halt so ab, aber wenn man das so sich jetzt anguckt, wie  
336 viele inzwischen auch dann halt den Finger halt heben und „Wer hat mal PC-Spiele gespielt?“  
337 oder „Wer hat aktuell dann halt auch ein Mobile-Game auf seinem Handy?“. Da stellen wir halt  
338 fest, wie tatsächlich Spiele ein Massenphänomen sind. Wie weitverbreitet sie sind und dass  
339 einfach zum normalen Entwicklungsprozess eines Menschen und auch zur normalen  
340 Persönlichkeitsentwicklung eines Menschen gehört, Spieleerfahrung zu haben und zu sammeln.  
341 (00:27:47)

## 342 **Daniel**

343 Das heißt, du sagst auch, dass wir teilweise gar nicht mitkriegen, dass wir spielen und  
344 wir haben dieses Spiel direkt vor unserer Nase und merken gar nicht, was für nen großen  
345 Einfluss die auf uns haben? (00:28:00)

## 346 **Junge**

347 Natürlich! Also ganz viel davon findet ja indirekt, unbewusst halt statt. Wir spielen son Spiel  
348 und machen uns darüber ja gar keine Gedanken, was das für ne Bedeutung halt ist. Also warum  
349 ist eben Mensch ärgere Dich nicht so erfolgreich gewesen? Da hat ja der Herr Schmidt, der das  
350 urheberrechtlich ja sozusagen halt aus Großbritannien geklaut hat, dieses Spiel. Da hieß es ja  
351 „Ludo“ und die britischen Kolonialherren hatten dieses Spiel „Ludo“ ja eigentlich dann als  
352 „Pachisi“ aus Indien geklaut...Aber die Marketingidee von Herrn Schmidt war, einfach dieses  
353 Spiel an die Lazarette zu schicken im 1. Weltkrieg. Dass also die verletzten Soldaten sich dort  
354 halt irgendwie erfreuen. Das sollte Zeitvertreib sein. Aber tiefenpsychologisch spielt ja genau  
355 dieses Spiel halt darauf an, dass ich eben nach Hause komme. Dass ich in ein schmerzfreies  
356 Nachhause komme. Dass ich in ein Nirvana komme. Das ist ja der Kerngedanke der indischen  
357 Religion. Und das Soldaten zu schicken, die dann halt ja grad im Schützengraben  
358 zusammengeschoßen worden sind und als Zeitvertreib da dieses kleine Laufspiel spielen, aber  
359 natürlich das Spielziel „Ich will irgendwo, irgendwo ankommen. Ich möchte da, wo ich nicht  
360 mehr rausgeworfen werden kann, wo ich keine Nackenschläge mehr bekomme, wo ich keinen  
361 Streifschuss mehr abkriegt, ich möchte einfach nach Hause kommen.“ Das ist dieser Urinstinkt.

362 Das ist tiefenpsychologisch einfach halt der innere Wunsch. Spiele sorgen oft dafür, dass wir  
363 mit den Grundphänomenen des Menschen konfrontiert werden und das sind halt eben wie in  
364 der Literatur, wie im Theater, sind es immer diese Grundphänomene des Menschen, dass ich  
365 entweder Teil der Natur bin oder über der Natur stehe. Dieser Diskussionsprozess, der uralte.  
366 Dass ich irgendwie was mit Liebe zu tun habe. Dass ich etwas mit Arbeit, Herrschaft und  
367 Machtstrukturen zu tun habe oder dass ich etwas eben mit dem Tod zu tun habe und eben die  
368 Todesbewältigung irgendwo halt indirekt auch ins Spiel eingewoben habe. Und alle diese  
369 Grundphänomene sind ja ein Kommunikationselement. Also das, was Spiele immer wieder  
370 auch beinhalten. Der Umgang mit diesen Grundphänomenen des Menschen. (00:30:04)

371 **Daniel**

372 Wie sieht das aus, weil du hast gerade gesagt, dass das auch viel beeinflusst wurde durch  
373 diese „indische spirituelle Kultur“. Vonwegen „ich möchte bei Mensch ärger Dich nicht  
374 nach Hause kommen.“ Da wurde in dem Fall ja das Gesellschaftsspiel durch die  
375 Umstände beeinflusst. Das kam ja dann dadurch erst dahin. Das heißt, würdest du sagen,  
376 die Kultur oder die Umstände beeinflussen die Gesellschaftsspiele mehr als umgekehrt?

377 **Junge**

378 Ja, das ist ein Kommunikationsprozess. Beides. Ich hab beide Richtungen ja schon beschrieben.  
379 Wie beim Skat. Da veränder ich damit Gesellschaft, dass ich plötzlich den anderen Gedanken  
380 bei den Leuten implementiere „Moment mal, der König kann ja auch einfach mal abtreten und  
381 dann hat der Bube das Sagen.“ Beides. In beide Richtungen. Also wie Medien eben  
382 funktionieren. Wie alle anderen Spiele, wie Theaterspiele oder Gedankenspiele in der Literatur  
383 funktionieren, kann ich einfach etwas „Ahjajaja so isses.“ irgendwie trainieren, adaptieren oder  
384 eben und das ist eben die Kunst des Spielens, diese Interaktion, ich kann es variieren. Infrage  
385 stellen. Mich selbst reflektieren und merken: „Moment mal. Monopoly ist ja arg ungerecht.  
386 Also Kapitalismus ist ja wohl scheiße, wenn nach 10 Minuten klar ist, wem hier welches Land  
387 gehört und dann hat nur einer noch Spaß, weil klar ist, wer gewinnt. Und die anderen drei  
388 Spieler sehen nur zu, wie sie verarmen. Das ist doch irgendwie Mist. Also da merken wir doch,  
389 dass wir eigentlich nen Sozialstaat brauchen. Ne Umverteilung brauchen, weil wenn Wirtschaft  
390 so funktioniert wie Monopoly, das ist doch einfach ungerecht, oder?“ (00:31:46)

391 **Daniel**

392 Ironischerweise spielen das jetzt alle irgendwie ganz gerne.

393 **Junge**

394 Ja natürlich! Man versucht ja, die anderen gerne leiden zu sehen. Genau, ja. Wenn man dann  
395 mal endlich, endlich mal selbst auch die dunkelblauen und die grünen halt hat, dann kann man  
396 ja auch gewinnen. Aber wenn ich da mit den hellblauen versuche, mich über Wasser zu halten,  
397 bin ich nach drei Stunden Pleite.

398

399



400 **Daniel**

401 Trauriges Schicksal. Du hattest am Anfang des Interviews angerissen, dass Spiele  
402 Spieler in einen „Magic Circle“ führen. Was kann man sich darunter vorstellen?  
403 (00:32:20)

404 **Junge**

405 Also das ist ja ein eben Erfahrungsraum, den ich da halt aufmache. Ich trete plötzlich ja aus  
406 meiner Realität raus. Ich konzentriere mich auf ein abstraktes Gesellschaftsspiel. Also da hat  
407 ein Gamedesigner sich was ausgedacht und ich nehme mir die Zeit. Ja, ich bin gerade satt und  
408 werd nich von irgendnem wilden Tier gejagt. Ich sitze sicher dort und hab plötzlich den Luxus,  
409 mich mit dem Thema „Spielen“ auseinander zu setzen. Und dann tret ich halt raus aus meinen  
410 üblichen Tagesproblemen. Ich bin plötzlich dann in der Lage, auch in eine andere Rolle  
411 reinzuschlüpfen, dass ich gar nicht mehr ich selbst bin. Ich hab da einen Pöppel in der Hand  
412 oder ich hab irgendeinen Avatar oder im Rollenspiel bin ich ein Gnom, was auch immer. Also  
413 ich kann plötzlich halt etwas Anderes sein, als ich real bin und teste dort halt mit den  
414 Eigenschaften und mit den Spielregeln, die mir dort geboten worden sind, einfach ein anderes  
415 Verhalten. Versuche, eben diese Mechanismen, diese Spielregeln zu durchdringen, die  
416 Spielziele zu verwirklichen und schalte komplett halt ab. Hab meine Alltagssorgen beiseite  
417 gepackt und löse jetzt ja diese künstlichen Herausforderungen. Spiele sind für uns Menschen ja  
418 eben keine „realen“, sozusagen – hat ja nichts mit meinem Beruf zu tun. Hat nichts mit meiner  
419 Familienproblematik zu tun. Sondern im Spiel löse ich künstliche Herausforderungen. Und die  
420 Freude daran, solche Herausforderungen zu lösen, das sorgt eben für Dopaminausschüttung.  
421 Unser Hirn belohnt uns ja dafür, dass wir bestimmte Herausforderungen erledigen. Und somit  
422 können Spiele besser sein als die Wirklichkeit. Spiele beschenken uns, weil wir natürlich viel,  
423 viel schneller vielleicht Erfolge erzielen, als eben halt in der Wirklichkeit. Deshalb sind viele  
424 eben gerne, gerne dabei, sich immer wieder auch so ne Selbstbestätigung zu holen. Ihren  
425 Selbstwert aufzubauen dadurch, dass sie halt diese künstlichen Herausforderungen meistern  
426 und dann gestärkt aus einem „Magic Circle“ austreten und wirklich als selbstbewusste  
427 Personen, die wissen „Ey ich kann doch Probleme lösen. Das hab ich doch hier gerade  
428 bewiesen. Hab ich doch gerade festgestellt“, treten sie sehr selbstbewusst wieder in die Realität,  
429 in ihren Job oder in ihre sonstigen Probleme und Herausforderungen der realen Welt und wissen  
430 „Ey ich bin gut. Ich kann das und ihr könnt mich alle mal!“. Ah, tschuldigung. Das ist jetzt nen  
431 bisschen flapsig formuliert, aber Spiele stärken uns ja und machen uns fit. (00:34:44)

432 **Daniel**

433 Ja, ich merke schon, ich will in keinem Spiel gegen dich verlieren, weil du bist nen sehr  
434 schlechter Gewinner. Inwiefern siehst du denn diesen „Magic Circle“ auch in anderen  
435 Bereichen, die bisweilen als kulturell relevanter gelten wie Musik, Literatur und Theater.  
436 Da geht man doch auch in so nen „Magic Circle“ rein oder nich?

437 **Junge**

438 Ja natürlich! Natürlich. Da hol ich mich auch raus aus der Realität, reflektiere, ja und überlege  
439 über die Inhalte, die dort halt besungen oder vorgetragen werden. Natürlich. Das ist die gleiche

440 Funktion. Ich habe tatsächlich mit einer Unwirklichkeit zu tun. Und das ist also, wenn wir uns  
441 in die Psychologie bewegen, isses für uns Menschen oft viel, viel relevanter und wichtiger,  
442 eigentlich mit diesen Phänomenen der Unwirklichkeit uns auseinander zu setzen. Weil die  
443 Wirklichkeit ist an sich langweilig. Aber die Wirklichkeit verändern zu können mit  
444 Fantasienspielen, Rollenspielen. Uns in irgendeiner Form halt da ranzumachen, die Realität zu  
445 verändern, das bringt uns so einen Spaß. Weil uns oft diese Realität mit ihren Sorgen und Nöten  
446 und ihren Bedrohungen halt ja nervt, dann ist es natürlich schön, eben wie gesagt in diesen  
447 Magic Circle danach zu suchen, sich auch anders verhalten zu können und eben Freude und  
448 Spaß zu empfinden. (00:36:00)

449 **Daniel**

450 Aber wenn das bei Musik, Literatur, Theater, etc. doch genau dasselbe ist, was das  
451 Spielen auslöst und die sind Kulturgüter, aber die Gesellschaftsspiele noch nicht...das  
452 ist irgendwie nicht ganz logisch für mich, muss ich sagen. Und bevor wir jetzt über das  
453 Kulturgut an sich sprechen, vielleicht nochmal die Frage an dich: Was ist denn ein  
454 „Kulturgut“?

455 **Junge**

456 Also ich würde liebend gerne die ganzen Politiker, die bis jetzt nicht einsehen, dass Spiele  
457 Kulturgut sind, mal irgendwie in meine Grundlagenvorlesung 1. Semester Ludologie einladen.  
458 Aber wie ich merke, so locker leicht wie du auch schon die historischen Bezüge von Spielen  
459 erkennst und die Bedeutung von Spielen da auch schon wahrgenommen hast...das ist eben so,  
460 dass viele Entscheidungsträger das nicht wahrnehmen. Da ist Spielen doch immer noch  
461 irgendwie Kinderkram. Das haben die noch gar nicht verstanden, dass Erwachsene auch eben  
462 spielen. Wenn sie sich selbst mal angucken würden, würden sie vielleicht auch merken, was sie  
463 für komische Gesellschaftsspiele, Machtspiele, Intrigenspiele da halt spielen, um ihren Alltag  
464 zu gestalten. Das kommt immer mehr. Das also Gameful Design, Gamification und solche  
465 Elemente auch bei diesen Entscheidungsköpfen da halt ankommen. Dass die merken „Mensch,  
466 irgendwie wenn ich hier Leute vier Stunden lang mit PowerPoint quäle, dann haben die  
467 anschließend gar keine Vorstellung mehr von dem, was ich denen versuchte zu erzählen.“ Und  
468 dann rufen die bei uns beim Institut für Ludologie an und sagen: „Ey, ich hab hier so ne  
469 Weiterbildungsveranstaltung. Die scheint zu langweilig zu sein. Immer, wenn ich nach ner  
470 Woche frage, was hab ich eigentlich da erzählt, wissen die nix mehr.“ Ja. Hm. Dann setzen wir  
471 uns natürlich mit Spieleautoren halt hin, wie bei Escape-Games, Exit-Room-Games und so  
472 weiter und gestalten halt mal Erlebnisräume, damit die Teilnehmer bei der nächsten  
473 Weiterbildungsveranstaltung halt dann mehr behalten, als wenn sie nur Powerpoint-Folien  
474 gesehen hätten. Also es ist so, dass man wahrscheinlich eben viel mehr Politikern und  
475 Entscheidern diese Erlebnisräume selbst halt eröffnen müsste, dass die das spüren, dass die das  
476 merken. Wenn sie sich mit nem Pädagogen unterhalten würden. Wenn sie sich mal mit  
477 Grundschullehrern unterhalten würden, würden sie sofort wissen auch, dass Kinder natürlich  
478 eben viel, viel lieber spielend lernen, als dass da Frontalunterricht stattfindet und sie da ruhig  
479 zu sitzen haben. Also eigentlich wissen das viele, aber diese Konsequenz, dass das Thema  
480 „Spiel“ wirklich politisch da gewürdigt wird, das findet im Digitalen zum Teil schon statt. Also  
481 da gibt es ja inzwischen die Stiftung Digitale Spielekultur. Da gibt es den deutschen

482 Computerspielpreis und eben auch die Gamesbranche bekommt jetzt 50 Millionen jedes Jahr  
483 Fördergeld für die Entwicklung von Games. Man ist sogar so weit gegangen, dass es da nicht  
484 nur serious games und Lernspiele sind, sondern das es auch tatsächlich eben normale Spiele  
485 sein dürfen, die auch Spaß bringen. Also wir haben mit einer großen Diskrepanz zu tun. Dass  
486 eben leider bis jetzt halt die Brettspielbranche zum Beispiel eben es versäumt hat, politisch  
487 relevant aufzutreten. Dass es also dort nicht so einen Verband gibt wie den Game im Digitalen.  
488 Das leider die Brettspielbranche dort politisch noch viel zu untätig war und viel zu unbedeutend  
489 halt erscheint. Wenn die dann doch mal parlamentarische Abende gestaltet hätten, wenn die  
490 dann doch mal eben auch mehr auch die Messe genutzt hätten...das Riesenproblem der Branche  
491 ist halt, dass seit Jahren da auch eine Privatperson die SPIEL in Essen organisiert und eben die  
492 gamescom ist einfach ne Leitmesse des Game-Bundesverbandes und ja, die SPIEL in Essen ist  
493 ne Privatveranstaltung. Da steckt gar nicht halt der Spieleverlag EV oder die Gesamtbranche  
494 als Veranstalter dahinter, was dafür sorgt, dass es keinen Verband gibt, der feste Angestellte  
495 hat. Dass es dort, ja dass die ganzen Erträge dieser Messe einfach bei einer Privatperson landen  
496 und die damit halt zwar sehr wohlhabend lebt, aber leider halt der Branche nichts Gutes tut.  
497 (00:39:48)

498 **Daniel**

499 Ja, so hab ich das noch gar nicht gesehen. Dabei fand ich die gute Frau Metzler vom  
500 Friedhelm Mertz Verlag ganz sympathisch, muss ich sagen.

501 **Junge**

502 Ja okay. Tschuldige, ich hab da den Metablick und ich kenn Dominique, ich kenn Nicki seit der  
503 Spielboxzeit, weil da haben wir zusammen halt die SPIEL da mit aufgebaut. Also ich war ja  
504 damals der Azubi und sie ist ja die Tochter von der Rosi Geu und das war die Lebensgefährtin  
505 von dem Herrn Mertz und ich war damals der Azubi. Und Nicki und ich, wir haben damals halt  
506 noch in der Volkshochschule in Essen da die ersten Spielveranstaltungen halt als Aushilfe, als  
507 Azubi und Unterstützer – sie saß an der Kasse und musste Tickets verkaufen – eben da halt  
508 miterlebt. Aber das ist eben jetzt halt in ihr Eigentum sozusagen allein übergewandert und die  
509 Branche hat das eben über Jahrzehnte versäumt, aus dieser immer weiter wachsenden,  
510 eigentlich Branchenmesse, auch für sich politisch Kapital zu ziehen. Wenn man sich den Game  
511 anguckt, der hat inzwischen 15 Festangestellte und feste Mitarbeiter für das Thema PR und  
512 Politikbetreuung. Ja, davon kann die Brettspielbranche noch die nächsten Jahre träumen, weil  
513 sie sich leider sozusagen diese Professionalisierung und damit halt die  
514 Geldeinnahmemöglichkeit halt genommen hat. Die haben also mit Nicki sich nie hingestellt und  
515 gesagt: „So, was wir eigentlich wollen, ist, dass du von den paar Millionen, die du jetzt hier  
516 einsackst, uns mal wieder was abgibst.“ (00:41:14)

517 **Daniel**

518 Ja...traurig. Aber wir haben jetzt gerade schon gesehen, dass es halt Gesellschaftsspiele  
519 sehr schwer haben, irgendwie Kulturgut zu werden. Aber was hätte denn die  
520 Anerkennung von Gesellschaftsspielen als Kulturgut für Folgen, für Vorteile, bzw.  
521 nochmal einen Schritt zurück: Was ist denn definitionsmäßig ein „Kulturgut“?

## 522 **Junge**

523 Also ein Kulturgut ist ja dann sozusagen ein immaterielles oder materielles Kulturgut. Da  
524 müssen wir nochmal unterscheiden. Es gibt einfach nur Ideen. Es gibt bestimmte Konzepte. Es  
525 gibt halt Verhaltensweisen. Es gibt Feste und Feiern und so etwas, was man als immaterielles  
526 Kulturgut halt sehen kann. Und wir haben materielle Kulturgüter. Materielle Kulturgüter  
527 schützt auch die UNESCO und benennt dann halt ja alte Gebäude oder Sonstiges halt und sagt  
528 so „Wow, das ist ein Symbol aus dieser Zeit! Das muss erhalten werden! Das muss halt weiter  
529 gepflegt werden!“ und so weiter. Also „Kulturgut“...der Begriff hat ja was mit Anerkennung  
530 zu tun. Also gibt es dort eine Institution, so wie die UNESCO. Gibt es dort auf Bundesebene  
531 ein Ministerium, wie auch immer, die sagen „Ey, das ist aber wichtig für unsere  
532 gesellschaftliche Entwicklung!“. Also Kulturgut hat ja was damit zu tun, dass es eine  
533 Bedeutung halt gewonnen hat. Das es eine Relevanz bekommen hat. Und die Relevanz vom  
534 Spielen haben wir, glaub ich, jetzt – auch vom Brettspielen – zu Genüge grad eben schon  
535 diskutiert. Und das ist einfach nur traurig, dass dieses Kulturgut eben zum Beispiel eben von  
536 der Kulturstatsministerin zwar gesehen wird...Also sie war bei der Verleihung...bei der  
537 Verleihung „Spiel des Jahres – 40 jähriges Jubiläum“ war sie dabei und hat eine wunderbare  
538 Rede gehalten, wie Politiker das halt tun. Aber die finanziellen Konsequenzen, die daraus  
539 abzuleiten wären, dass man halt diese Branche auch mal eben politisch unterstützt...die fehlen.  
540 Ja, was gehört zum Kulturgut dazu, wenn es denn leben soll? Das natürlich so wie heute der  
541 Sportunterricht – ich hatte Gutmuths ja erwähnt, der da der Urvater halt des Sports auch in der  
542 Schulausbildung halt ist – dass eigentlich eben Pädagogen auch viel mehr auch zu  
543 Spielpädagogen ausgebildet werden müssten. Also dass eben Lehrer, wie selbstverständlich, in  
544 der Lehrerausbildung auch Spielkompetenzen erwerben und die auch weitertragen und  
545 altersgemäß und altersspezifisch mit in die Schule halt reinnehmen. Das wäre also viel, viel  
546 sinnvoller, als vielleicht einfach nur Göthes Wahlverwandtschaften immer wieder  
547 durchzunehmen oder vielleicht sozusagen nur Selektionsmechanismen für die Einteilung in  
548 Haupt- Realschule und Gymnasium irgendwie versuchen, hinzukriegen. Also dort wirklich ne  
549 moderne Bildungsarchitektur sich mal zu überlegen, die garantiert halt mehr mit Spielen zu tun  
550 hat. Das könnte es geben, wenn man denn das Thema „Kulturgut Spiel“ auch wirklich auch auf  
551 diesen Bildungssektor strategisch sinnvoll halt anwenden würde. (00:44:09)

## 552 **Daniel**

553 Aber sollte man, wieder philosophisch gefragt, denn eher vom Kulturgut Spiel sprechen  
554 potenziell oder isses nich doch Kulturgut Spielen, weil es dann weniger auf das Spiel  
555 bezogen ist und mehr auf das, was wir gerade gelernt haben, was dann halt während des  
556 Spielens passiert.

## 557 **Junge**

558 Deshalb hab ich gerade ja auch beides erwähnt. Also wir haben bei den Kulturgütern das  
559 Immaterielle, das sind dann halt eher die Spielregeln. Da ist das Material egal. Da ist das Tun,  
560 da ist das Handeln entscheidend. Und dann haben wir eben das Materielle. Das muss man  
561 natürlich nochmal eben differenzieren, sich angucken. Und bei dem Immateriellen ist es  
562 natürlich wichtig, dass man diese Ideen und die Praktiken und die Traditionen halt auch erkennt  
563 und die auch weiter pflegt und weiter eben in Erinnerung halten möchte. Und wie gesagt, bei

564 den Materiellen, da würd ich schon auch differenzieren und sagen: „Da muss man nicht  
565 irgendwie jeden Schrott aufheben“. Natürlich ist nicht alles Kultur, was ein Mensch mal  
566 irgendwann halt produziert hat, sondern da sollte man schonmal gewichten und bewerten und  
567 überlegen und den, sagen wir mal, den Profis überlegen: Was gehört ins Archiv und was ist  
568 einfach Beispiel? Oder was hat so einen Mehrwert, was hat eine solche Wirkung erzeugt, dass  
569 sich auch das Archivieren und das eben für Lehr- und Forschungssammlung notwendige  
570 Inventar....also sozusagen: Lohnt sich das? Muss ich das halt wirklich erfassen und hegen,  
571 aufbewahren und schützen? Und das ist ja so, dass wir nicht jedes Haus schützen müssen,  
572 sondern dass wir nur aus bestimmten Zeitepochen und Kategorien sozusagen entsprechend halt  
573 Gebäude oder so auch alleine Denkmalpflegebereich aufrecht erhalten wollen. Irgendwann  
574 müssen auch Häuser abgerissen werden. Und es gibt auch natürlich bei der tausendfachen  
575 Anzahl von Spielen sehr viele, die einfach nur so ähnlich sind, wie. Und wenn ich mir die  
576 ganzen geklauten und die kopierten Spiele halt angucke, dann sollte man das Original vielleicht  
577 aufheben. Das eben wirklich ne Neuerung damals brachte. Das auch irgendwie halt erfolgreich  
578 war. Dass man das halt archiviert, aber nicht nachher noch die 40 Klone, die hinterherkamen.  
579 (00:46:08)

580 **Daniel**

581 Ja, ja, ja. Definitiv. Versteh ich. Auch herausgehoben haben wir eben irgendwo die  
582 Gesellschaftsspielszene in Deutschland, die doch relativ groß und mächtig ist, nicht  
583 wahr? Also der „German Game“ – Begriff damals auch mit Siedler von Catan und so  
584 ist ja ein großes Ding. Dann findet die SPIEL ja nicht ohne Grund schon ewig hier statt  
585 – die weltgrößte Gesellschaftsspielmesse. Wie würdest du, oder wie siehst du  
586 Deutschlands Position in der Gesellschaftsspielszene?

587 **Junge**

588 NOCH hätten wir die Chance, deshalb hatte ich vorhin schon so erwähnt, dieses Kulturgut Spiel  
589 endlich anzuerkennen. Endlich auf Bundesebene mit dafür zu sorgen, dass wir eine  
590 professionelle Ausbildung für Autoren, für Verlage, für Lektoren und so halt hinbekommen.  
591 Das wir da nicht den Anschluss verlieren. Weil wir merken gerade, wie halt natürlich  
592 Brettspiele vor allen Dingen in den USA, in anderen Ländern, richtig boomen und man dort  
593 halt die Relevanz erkennt und wenn wir hier nich in Deutschland bald mal handeln, eigentlich  
594 dieses ehemalige Alleinstellungsmerkmal auch zu stärken und zu sichern, dann werden uns  
595 tatsächlich irgendwann mal andere überholen in den nächsten zehn Jahren. (00:47:20)

596 **Daniel**

597 Ja, „German Game“ heißt ja inzwischen auch „Eurogame“ immer öfter. Also das wurde  
598 schon so ein bisschen vergrößert und was ich aber sehr spannend fand, hattest du ja auch  
599 gerade gesagt, diese Internationalisierung des Ganzen. Ich hab auf der letzten SPIEL  
600 nen Beitrag produziert und einfach jeden internationalen Gesellschaftsspielautoren  
601 irgendwo gesucht, den Stand gesucht und interviewt. Und es waren wirklich, wirklich  
602 viele aus aller Welt. Irgendwo Indien, Japan, USA, Canada, Südamerika, und so weiter  
603 und so fort. Waren alle am Start. Und das wächst auch irgendwo, nicht wahr? Also

604 würdest du das auch so sehen, dass „Gesellschaftsspiele“ immer mehr so ein  
605 internationales Phänomen wird?

606 **Junge**

607 Ja. Also wenn du dir heute halt auch anguckst, wie Spielverlage planen oder wo ziehen sie  
608 auch ihre Umsätze halt her, isses nur so, dass die großen, aber selbst auch die kleinen, auch die  
609 Autorenverlage...ja...wenn wir uns eben angucken, dass auch Feuerland eigentlich als kleiner  
610 Verlag gestartet ist und dass die dann mit Flügelschlag ne amerikanische, eine Amerikanerin  
611 einkaufen als Autorin...dass man automatisch international guckt. Dass man international  
612 kombiniert oder internationale Vertriebspartner sucht. Dass es wie selbstverständlich ist, dass  
613 Ravensburger eben jetzt natürlich eigene Vertreter auch in den USA halt hat und wenn man  
614 sich das Wachstum eben auch von deutschen Spielverlagen anguckt - Wo holen sie mehr  
615 Umsatz halt her? – Ist das ja im Ausland viel, viel spannender, weil die Wachstumszahlen hier  
616 in Deutschland nicht so beerig und so toll sind. Auch wenn die letzten Jahre immer vier bis  
617 zehn Prozent hier in Deutschland halt waren, waren sie international noch viel interessanter und  
618 größer. (00:48:51)

619 **Daniel**

620 Ich möchte jetzt ganz gern nochmal ein bisschen auf dich...was heißt auf dich zu  
621 sprechen kommen, aber auf das Institut für Ludologie. Das hast du ja an der Design  
622 Akademie Berlin gegründet. Was kann man sich unter „Ludologie“ vorstellen? Die  
623 Lehre des Spielens?

624 **Junge**

625 Die Lehre des Spielens. Und wenn ich mir dann halt eben, das wie wirs eben schon besprochen  
626 haben, angucke, geht das Spielen eben los mit den explorativen Spielen. Also ich befasst mich  
627 da wirklich halt auch mit eben dem, was als Naturtrieb in uns ist. Und das ist das explorative  
628 Spiel. So wie auch Tiere eben auch spielen, die nen bisschen mehr Hirnmasse halt haben.  
629 Hunde, Katzen und so weiter können wie selbstverständlich halt spielen. Und das können wir,  
630 ja biologische Wesen, wir natürlichen Menschen, auch und so erkunden wir unsere Welt. So  
631 erkunden wir unsere Mitmenschen und, und, und. Und erst mit der Sprachentwicklung kommen  
632 wir ja dazu, dass wir sowas können wie Fantasiespiele. Das wir uns Dinge vorstellen, die es  
633 real nicht gibt. Und damit beginnt ja überhaupt dieser Magic Circle. Damit beginnt erstmal  
634 überhaupt nur die Möglichkeit. Dafür brauchen wir Sprache. So und deshalb wenn man sich  
635 anguckt: Wann gabs das erste Spielzeug? Also wann haben die Menschen das erste Mal  
636 angefangen, Dinge zu produzieren, die es natürlich nicht gab. Also wenn wir das mal von der  
637 Menschheitsentwicklung uns angucken, dann sind wir ungefähr bei 40000 v.Chr. Das ist der  
638 Löwenmensch, der aus einem Mammutstoßzahn geschnitzt worden ist, im Ulmer Stadtmuseum  
639 halt ausgestellt ist. Dort ist schön dokumentiert, also damit dass es eben ein Spielzeug war und  
640 ob es jetzt für spirituelle Zwecke nun produziert worden ist oder ja als Illustrationselemente für  
641 eine Gute-Nacht-Geschichte am Lagerfeuer mal geschnitzt worden ist, können wir heutzutage  
642 nicht mehr den Künstler fragen, der das damals gemacht hat. Wichtig ist für mich, ja, dass wir  
643 dazu kommen zu sagen: „Hey! Wow! Mit der Sprachentwicklung waren wir in der Lage, uns  
644 Dinge vorzustellen, die es real nicht gibt.“ Da schnitzt einer wochenlang mit irgendsoeinem

645 spitzen Stein auf so nem Mammutstoßzahn rum, um einen Löwenkopf auf einen  
646 Menschenkörper irgendwie halt gestalterisch hinzukriegen. Also wir waren weg von der  
647 Höhlenmalerei, wo man nur irgendwelche Bisons, die man entdeckt hat, an die Wand gemalt  
648 hat, weil man sie jagen wollte oder so. Sondern wir fingen plötzlich an, Spielzeug zu  
649 produzieren. So und dieses Spielzeug brauchen wir, wenn wir jetzt von dem Fantasiethema  
650 weitergehen, für die Rollenspiele. Rollenspiele sind ja ganz wichtig. Eben auch überhaupt eben  
651 sich das Thema Sozialisation sich dort anzugucken. „Warum schimpft Mama mit mir? Warum  
652 darf ich dies oder das nicht? Ist die gemein! Mensch, ich will doch länger Fernsehen gucken.  
653 Darf nicht.“ Also wir fangen ja an, im Spiel auch unsere Realität zu hinterfragen. Rollen halt  
654 einzunehmen oder Verständnis dafür zu bekommen. Und diese Rollenspiele haben ganz viel  
655 eben mit Spielzeug zu tun. Das ist im Englischen alles so wunderbar sortiert. Was ich eben  
656 meinte mit den explorativen Spielen. Da heißt das eben „Play“. Was ich jetzt eben beschrieben  
657 habe, mit Rollenspielen und dann kommen die nächsten, die Konstruktionsspiele. Ich veränder  
658 die Welt. Ich pass sie an. Ich lerne eben, mit Bauklötzen oder mit Steinen und Holz und keine  
659 Ahnung was zu arbeiten und zu bauen. Gehe spielerisch mit Material um. Das sind die  
660 Konstruktionsspiele. Dann hab ich da automatisch immer mit Spielzeug zu tun. Also als Kind  
661 ist es wie selbstverständlich, eben die Welt verändern zu wollen, anpacken zu wollen. Zu sehen,  
662 wie stark ich bin, was ich irgendwie halt ja auch auftürmen kann. Oder wie ist das mit den  
663 Naturgesetzen? Wie ist das mit den physikalischen Gesetzen? Wann kippt was um? Kennen wir  
664 alle. Oder was für nen Spaß bringt es, das gerade Aufgebaute wieder zu zerstören, zu trennen  
665 und kaputt zu machen? Ach herrlich! So und der nächste, das ist ein ganz wichtiger  
666 menschlicher Entwicklungsschritt hin zu eben Regelspielen. Diese Abstraktion. Ich komm raus  
667 aus diesen ganzen Spielkompetenzen und die liegen alle aufeinander sozusagen. Die sind...das  
668 eine ist nicht abgegrenzt vom anderen, sondern das ist wie ein Fundament, ja? Durch das  
669 Explorative Spiel kann ich eben mit Materialien umgehen. Durch das Fantasienspiel bin ich in  
670 der Lage, mit Sprache halt mir Dinge vorstellen zu können. Durch das Rollenspiel bin ich in  
671 der Lage, in bestimmte Figuren, in bestimmte Themen einzutauchen. Durch das  
672 Konstruktionsspiel kann ich halt kreativ was machen, kann ich was gestalten und verändern.  
673 Und durch das Regelspiel fang ich halt an, das Miteinander zu durchdringen, zu hinterfragen,  
674 neu zu gestalten und jetzt lass ich mir eben auch bei Mensch ärger Dich nicht halt das  
675 Rückwärtsschlagen einfallen, weil das „Nur-VorwärtsSchlagen“ ist ja doof, ne? So, also ich  
676 komm einfach halt dazu, einfach Regeln auch anpassen und verändern zu wollen. Und  
677 Gesellschaft und Spielregeln hinterfragen zu wollen. Das ist eben das Gespräch, dass wir halt  
678 führen. Mit uns und mit eben unserer Umwelt. (00:53:33)

## 679 **Daniel**

680 Ich muss zugeben, ich war erst ziemlich überrascht, weil ich hatte dann meine  
681 Recherche angefangen ganz fleißig und hab dann gesehen „Professor Jens  
682 Junge...Ludologie“. Und ich konnte halt damit erstmal nichts anfangen und ich wusste  
683 nicht, dass es das überhaupt gibt, dass es ein Forschungsgebiet jetzt ist. Aber warum,  
684 glaubst du, wurde das lange nicht erforscht und geht jetzt erst in den letzten paar Jahren  
685 los?

686

687 **Junge**

688 Ja, weil die Bedeutung des Spielens immer mehr wird, ne? Also wie ichs eben so sagte: Grad  
689 vor allen Dingen durch den digitalen Entwicklungsprozess ist auch der Politik erst aufgefallen,  
690 dass da ein ganz neues Medium entsteht. Also erst in den letzten 20 Jahren und langsam  
691 kommen eben leider auch...also es braucht alles viel zu lange. Also die Politiker, die auch schon  
692 digitale Spielerfahrung halt haben, die kommen jetzt so langsam in den Bundestag. Also da  
693 sitzen noch viele alte Männer oft eben, die meinen so „Skat – pffft, das ist doch Zeitvertreib!“.  
694 Also die auch keine Bedeutung halt hinter Gesellschaftsspielen bis jetzt auch politisch da halt  
695 entdeckt haben. Das ist also mit ein riesen Grundproblem. Und eben erst diese alten Politiker,  
696 die jetzt eben so langsam halt eben aus dem Parlament irgendwie verschwinden, junge  
697 nachrücken...also da hab ich einfach große Hoffnungen, dass wir durch die jungen, die einfach  
698 eine solidere, bessere Spielerfahrung halt haben, die einfach mehr Spielkompetenzen  
699 mitbringen. Das die auch eben diesen Auftrag mitnehmen, auch politisch eben mehr das Thema  
700 „Spiel als Methode“ zu entdecken. Weil das ist auch eben natürlich, wenn wir uns die Health  
701 Games angucken, wenn wir Demenzprävention uns angucken, Schlaganfallpatienten, die  
702 spielerisch wieder fit gemacht werden sollen. Wir kommen in ganz viele Bereiche halt rein, wo  
703 das Thema Spielen oder die Spielmethodik, die Spielmechaniken halt gesellschaftlich  
704 förderlich auch eingesetzt werden können. So und das kommt erst langsam. Das ist nen  
705 langsamer Lernprozess. Du fragst aber gerade nach – also als ich gefragt worden bin: „Sag mal,  
706 du Jens...jetzt haste hier so nen Proftitel und sollst den Leuten Schlaues erzählen. Aber nur  
707 Lehren geht nicht, forsch doch mal! Was interessiert dich denn?“ Und da hab ich erst richtig  
708 angefangen, mir anzugucken, was gibt's denn da eigentlich? Ich war erschrocken als eigentlich  
709 Pragmatiker. Ich bin Unternehmer. Ich hab das Portal spielen.de. Wir haben da 15.000 digitale  
710 Spiele produziert und aufgenommen und vertreiben die und...ja, ich bin eben mit meiner  
711 Spielboxerfahrung der Brettspielbranche verbunden und, und, und. Und dann hab ich erst  
712 gemerkt: Sag mal, das Thema Spiel, also die paar Menschen...das war so schnell irgendwie  
713 halt rausfindbar, wer sich überhaupt professionell mit dem Thema Spielen auseinandersetzt.  
714 Das fand ich erschreckend und hab gesagt „So, das kann doch wohl nicht angehen. Dass das,  
715 was du irgendwie seit Jahren halt irgendwie eigentlich für dich selbst erkannt hast, da kümmert  
716 sich kaum einer drum. Und dann wars auch noch so schlimm, dass ich eben – ich bin ja an ner  
717 Berliner Hochschule – dass es in ganz Berlin keinen gibt, der auch den weiten Blick halt hat.  
718 Da gab es halt nen paar, die konnten Gamedesign. Ja, die konnten Gamedesign. Und wenn man  
719 die halt fragte, haben die so Spieltypen draufgehabt und wussten, was so bestimmte  
720 Spielmechaniken sind, aber allein schon der Gedanke, dass eigentlich die Grundlage dieser  
721 ganzen digitalen Spiele Brettspiele sind, das kam vielen digitalen Menschen gar nicht. Und  
722 dann hab ich gesagt so „Das kann doch wohl nicht angehen!“. Und deshalb hab ich eben das  
723 jetzt auch nicht eben „Institut für Digitale Spieleentwicklung“ oder sowas halt genannt, sondern  
724 weil ich diese Lücke entdeckt hatte, dass wirklich von der Menschheitsentwicklungsthematik,  
725 also aus der Natur und aus dem natürlichen Spieltrieb kommend bis hin eben zu digitalen  
726 Produkten, dass dieser Überblick komplett fehlt. Deshalb hab ich das „Institut für Ludologie“  
727 genannt. (00:56:57)

728 **Daniel**

729 Das heißt, du bist da in die Bresche gesprungen und hast gesagt: „Ne, so nicht!“



730 **Junge**

731 Ja, ich fühlte mich gerade gebraucht.

732 **Daniel**

733 Ich wollte gerade nochmal auf was hinaus, das fiel mir gerade ein. Spontan, hatte ich  
734 vorher gar nicht im Kopf. Aber es gibt ja auch diese Redegewohnheit „In der  
735 Zwickmühle sitzen“ zum Beispiel. Also da sieht man ja auch, dass Gesellschaftsspiele  
736 Einfluss auf die Sprachkultur haben, nicht wahr? Gibt's da noch andere, kleine Aspekte,  
737 über die wir noch nicht gesprochen haben, wo du siehst, dass Gesellschaftsspiele nen  
738 Einfluss geben?

739 **Junge**

740 Also jetzt du meinst bei....hab ich jetzt nicht sofort nen paar Sprüche parat, aber also natürlich  
741 aus dem Skat kommt ganz viel. „Was ist jetzt Trumpf?“ oder...ne, da gibt's jetzt auch schon  
742 Redewendungen, die natürlich in den Alltag halt eingeflossen sind. „Gehe über Los und ziehe  
743 4000 Mark ein“ oder sowas. Da gibt's schon ein paar Sprüche ja auch, die dann halt irgendwie  
744 halt mal irgendwie platziert werden. Also aus der Spielerfahrung heraus man das transferiert.  
745 Ich werd das nie vergessen, wie Kinder sowas aufsaugen. Ich hab zwei Jungs und die sind auch  
746 dann eben im Digitalen da mit Anno groß geworden. Anno 1503 war das, als dann irgendwann  
747 mal...glaub ich, der war 10 damals, der Jonathan. Der kam aus seinem Zimmer raus und hat  
748 dann halt diesen Spruch, der dann halt in diesem Computerspiel immer war, dann gesagt so  
749 „Socken sind Mangelware! Socken sind Mangelware!“, was hieß: „Mama, wasch mal wieder!“.

750 **Daniel**

751 Hätt ich das damals mal gemacht. Mir haben die immer gefehlt, die Socken.

752 **Junge**

753 So, also das...das ist halt...ja, klar. Je nachdem, wie intensiv man halt was macht, aber da bring  
754 ich auch nochmal das Beispiel, dass...weil da auch ne ganze Generation von geprägt worden  
755 ist. Also wie viele auch natürlich aus der Literatur, wenn sie Harry Potter gelesen haben, auch  
756 da Vokabular und eben Erlebnisse halt auch mit in die Realität genommen haben und das eben  
757 versuchen, so zu interpretieren und darzustellen und so. Also das ist bei normalen Spielen  
758 genauso wie eben auch bei Literatur oder eben, wenn wir uns Musik anhören. Wie viele Sprüche  
759 oder Kommentare oder „Give peace a chance“ und so. Da gibt es einfach bestimmte, einfach  
760 Schlagworte, die sich so auch kulturell eingebrannt haben in die Hirne...ja, also ist völlig  
761 normal, dass Kultur uns prägt. (00:59:30)

762 **Daniel**

763 Ja, das heißt, da sieht man auch wieder einfach die Ähnlichkeiten zu den Dingen, die  
764 schon als kulturell relevant und als Kulturgut gelten. Und dann ist wieder die Frage  
765 „Warum nicht Gesellschaftsspiele?“. Wenn man zusammen am Tisch sitzt und spielt,  
766 dann entsteht dabei Kultur, haben wir jetzt herausgestellt über das Gespräch hinweg.  
767 Und da passieren Dinge. Die Sozialisation, die Gespräche, die Dialoge, und so weiter

und sofort. Aber in letzter Zeit sieht man ja immer mehr diese Digitalisierung der Gesellschaftsspiele. Also entweder hat dann ein Gesellschaftsspiel irgendwelche Apps, die es unterstützen oder es gibt komplett digitale Versionen. Zum Beispiel auch wieder von Terraforming Mars gibt's ja diesmal schon ne PC-Version. Oder es gibt diesen Tabletop-Simulator, wo man quasi etliche Gesellschaftsspiele als Modifikation draufladen kann und die dann kostenlos, wenn man für den Simulator bezahlt hat, spielen kann. Das heißt, immer mehr wird online an Gesellschaftsspielen gespielt. Inwiefern, glaubst du, geht da Gesellschaftsspielkultur verloren?

## **Junge**

Also ich seh das als Ergänzung. Als sinnvolle Ergänzung, weil wir eben schon auch gesagt haben: Manche Brettspiele brauchen halt Training. Und so, wie es eben auch schon losging mit den ersten Schachcomputern, also das ist ja ein Trend, der sich einfach nur fortsetzt, eben auch auf andere Spielmechanismen und Spielpraktiken. Das analoge Gesellschaftsspiel wird nicht aussterben, weil es eben ja den Vorteil halt hat, dass ich Menschen direkt vor Ort bei mir am Tisch erlebe. Das ich ihre Emotionen erlebe. Das ich ihre Körperhaltung sehe. Ja, Gestik und Mimik ne Rolle spielen. Dass ich Trauer, Wut und Freude ganz anders wahrnehme, als wenn ich jetzt nur so vor dem Bildschirm sitze. Klar, wir beide gucken uns jetzt hier auch gerade halt so an in diesem Interview. Eben digital. Aber das ist eine ganze andere Situation, als wenn ich denn mitbekommen, wie der andere eben nervös wird, zittert, schwitzt und sich durch die Haare fährt und also, da hab ich ne ganz andere Emotionalität im realen analogen Brettspiel. Aber eben die Pandemie hat ja mit dafür gesorgt, dass es einen riesen Schub gab. Dass man eben unbedingt natürlich seine Lieblingsspiele weiterspielen wollte, aber da sich jetzt irgendwie mit 1,50m Abstand um ein Brett zu setzen, ist eben schon schwierig. Gibt es überhaupt irgendwelche...ich überleg jetzt gerade...1,50m Ausmaß...das müssten ja schon eher Legespiele sein, als dass es eben Klassiker sind. Also klassische Brettspiele haben niemals diese Dimension. Es wird ja auch ein Grund, halt natürlich ein Riesenproblem halt sein, wenn man mit fremden Leuten nachher auf der SPIEL auf so ner... oder eben auf der Spiel Doch! In Duisburg – es gibt ja inzwischen ja an die 200 verschiedene regionale Brettspielveranstaltungen kurz vor der Pandemie, die regelmäßig stattgefunden haben. Also da hat man ja auch diesen Megatrend eben hin zu analogen Spielen. Spiele als digital detox. Also jetzt analoge Brettspiele als eben digitale Entgiftung zu sehen und mal wieder real zusammen zu kommen. Das ist weit verbreitet, dass das halt gewünscht ist. So und wenn ich das jetzt aber nicht kann, dann hat die Coronathematik eben dazu geführt, dass ich mein Grundbedürfnis, dass ich doch gerne einfach diese spannenden Spiele spielen will, ins digitale verlagert habe. Du hast nen weiteren Aspekt grad angesprochen. Das sind die Hybridgames. Dazu haben wir eine Studie produziert. Haben mit Studenten dann halt Spieler halt gefragt, wann in welcher Position und an welcher Stelle wärt ihr bereit, eigentlich halt mit einem Hybrid, mit einer App, mit einer Softwareanwendung eigentlich halt das zu akzeptieren. Wie weit eben darf das Handy sich einmischen in so ein analoges Brettspiel? Das war recht ernüchternd. Also mag sein, dass es sich irgendwie in ein paar Jahren, wenn die Digitalisierung sich weiterentwickelt hat, dass dann auch vielleicht die Integration auch wieder nen bisschen besser halt ist, aber das Thema Hybridspiele ist tatsächlich noch ne ganz kleine Schnittmenge nur. Und wenn wir uns angucken, wo auch Ravensburger Sachen wieder eingestellt hat, wie viele eben euphorisch auch losgelaufen sind, um

811 Hybridgames zu entwickeln. Die sind alle noch nicht so mega erfolgreich. Ruby Games aus  
812 Österreich müht sich und strampelt und ja, haben auch ganz gute Ansätze, aber es ist nicht  
813 Massenmarktfähig. Das muss man ganz klar im Moment halt sagen. Wenn man da halt auch  
814 die Spieler interviewt und befragt, dann akzeptieren sie vielleicht halt einen digitalen Würfel,  
815 weil der verloren gegangen ist. Dann akzeptieren sie vielleicht auch, weil das ja vielleicht ganz  
816 praktisch ist, weil die bedruckten Ereigniskarten vielleicht zu schnell zuende...sich das nächste  
817 Erweiterungspack, wie auch immer...also mit digitalen Ereigniskarten oder sonst was dann  
818 auch eben oft aufs Handy zu holen. Das würde funktionieren, aber sobald halt das Handy zu  
819 viele Spielkompetenzen mit übernimmt, dann stört das die realen, die analogen Spieler. Also  
820 eben ein Handy als Ersatz zu akzeptieren, also gegen halt einen digitalen Gegner zu spielen  
821 oder so, das finden die dann halt alles sehr befremdlich und leider nicht passend. Also da sucht  
822 man doch lieber nen realen Menschen, der dann halt mitspielt. (01:04:47)

823 **Daniel**

824 Ja, wär auch meine Meinung jetzt gewesen. Also wenn wir in der Spielerunde zuhause  
825 was einsetzen digital, dann is es halt meistens für die Atmosphäre son bisschen Musik  
826 oder so mit dem Handy. Aber jetzt diese Hybridspiele zu spielen...vor allem hat man  
827 dann immer diese Nachteile. Du musst nen Handy dabei haben. Das verliert Akku. Und  
828 dann kannst du nicht drauf gucken während du spielst oder deiner Liebsten schreiben  
829 oder so. Und brauchst die App. Das ist dann irgendwo auch nen Nachteil, ne? Wenn wir  
830 mal nen Ausblick wagen auf die Zukunft, in die Zukunft. Wo siehst du  
831 Gesellschaftsspiele in so 5, 10, vielleicht 20 Jahren?

832 **Junge**

833 Also wenn wir uns die Professionalisierung halt der Branche angeguckt haben...wie gut  
834 inzwischen Spiele halt sind, wenn sie auch vermarktet werden. Dass wir natürlich durch auch  
835 die digitale Unterstützung, wenn wir uns das ganze Thema Crowdfunding angucken,  
836 Kickstarter, Startnext und co., dann haben wir ja ne ganze andere auch Vielfalt bekommen.  
837 Dass die Produktionskosten runtergegangen sind. Dass es heutzutage also sehr, sehr leicht ist,  
838 auch in Kleinstauflagen gute Spiele zu produzieren. Also wenn du danach fragst: Die Anzahl  
839 von Spielen wird steigen. Gleichzeitig wird aber auch der Qualitätsanspruch halt an die Spiele  
840 immer weiter steigen. Also die werden immer durchdachter. Sie werden halt ausgereifter, weil  
841 inzwischen halt auch viele Verlage gemerkt haben, so Schnellschüsse und mal ausprobieren,  
842 das ist blöd. Also wenn ich jetzt was wirklich Neues mache, dann muss das auch sitzen. Dann  
843 muss das funktionieren. Dann muss das gut durchdacht sein. Gut, die deutschen Verlage haben  
844 hier und da noch beim Thema Illustration und Gestaltung noch ein bisschen dazuzulernen. Auch  
845 wenn sie gute Spielmechaniken halt haben, versagen sie manchmal halt bei der visuellen  
846 Umsetzung. Das hat aber auch mit den Comics und den Cartoons zu tun und mit der Kultur in  
847 Frankreich. Also dass die natürlich auf Design uns so noch viel, viel mehr Wert legen. Also wir  
848 haben da noch als deutsche Branche noch nen bisschen was nachzuholen. Wenn wir eben auch  
849 Menschen international damit ansprechen wollen, kommen heutzutage noch gut ausgereifte  
850 Spiele leider völlig daneben designed halt heraus. Tschuldigung, das muss ich jetzt mal als eben  
851 Professor von einer Designhochschule mal kurz von mir geben. Vielleicht kannst du den  
852 Kommentar son bisschen nachvollziehen. Wo werden wir in fünf Jahren landen? Ich glaube,

853 wir werden nochmal mehr Neuerscheinungen kriegen. Wir sind aktuell so bei jedes Jahr 1400  
854 Neuerscheinungen. Lass es vielleicht aufm deutschen Markt nachher 2000 sein. Und wir  
855 werden immer mehr, ja auch Enge bei der Jury „Spiel des Jahres“ merken, weil die sich kaum  
856 entscheiden können. Die spielen ja 300, 400 Spiele so von den Neuerscheinungen halt durch.  
857 Und die werdens immer schwerer haben, wirklich auch nen Spiel des Jahres zu definieren, weil  
858 immer mehr gute Qualität auch entsteht. Also die Masse sorgt auch dafür, dass auch immer  
859 mehr Qualität halt natürlich nach oben gespült wird. Und das find ich sehr, sehr gut. Das find  
860 ich sehr, sehr positiv, dass das analoge Spiel dort also nen festen Stellenwert weiterhin haben  
861 wird und weiterwachsen wird. Das wär so meine Prognose für die nächsten Jahre. Ach, und  
862 natürlich weitere Prognose: Was wir vorhin schon angerissen haben. Dass dieser  
863 Internationalisierungstrend viel, viel stärker wird. (01:07:59)

864 **Daniel**

865 Viel, viel stärker heißt wie viel stärker?

866 **Junge**

867 Also dass, wenn ich jetzt heutzutage ein Spiel produziere, doch ich wie selbstverständlich auch  
868 irgendwann mal dazu kommen muss, dass vielleicht auch sechssprachig, achtsprachig, wie auch  
869 immer zu machen und nicht nur Deutsch/Englisch. Dass ich wie selbstverständlich halt auch  
870 eben internationale Autoren wahrnehme und sie auch unter Vertrag nehme. Dass ich nicht nur  
871 halt eben diese deutsche Denke im Kopf hab. Und das merken wir halt, wie stark halt diese  
872 Internationalisierung auch eben die deutsche Spielebranche halt verändert. Und das wird  
873 garantiert noch doller, dass diese nationalen Grenzen immer mehr verschwimmen. (01:08:45)

874 **Daniel**

875 Vielen Dank! Viel mehr gibt's gar nicht zu sagen. Ich bin begeistert. Es war mir ein  
876 Fest! Dankeschön für das Interview!

877 **Junge**

878 Ja! Ebenso! Dass einer sich mal so intensivst und so doll damit befasst und dann halt auch eben  
879 sich so gut vorbereitet hat. Also auch vielen, vielen Dank!

### 9.2.3 Interview mit Professor Steffen Bogen – 17.08.20

1           **Daniel**

2           Als erste Einstiegsfrage mal wieder locker: Welchen Stellenwert haben denn die  
3           Gesellschaftsspiele in deinem Leben? Werden daheim Spieleabende veranstaltet oder  
4           wie sieht das aus?

5           **Bogen**

6           Ja, die haben sehr hohen Stellenwert. Es gibt regelmäßig Spieleabende. Ich verdiene ja auch nen  
7           Teil von meinem Geld mit diesen Spielen, deshalb haben die allein dadurch schon hohen  
8           Stellenwert. Aber mir macht das einfach auch unglaublich Spaß, Spiele zu entwickeln. Auch in  
9           Testgruppen zu entwickeln. Mit den Materialien rumzubasteln. Also ich verbringe da, zwar  
10          unregelmäßig, aber doch schon einige Zeit mit. (00:01:14)

11          **Daniel**

12          Und was war das letzte Spiel, was aufm Tisch lag?

13          **Bogen**

14          Das letzte Spiel, das aufm Tisch lag, das war gerade...vorgestern haben wir gespielt. Ein Spiel,  
15          das heißt Evolution. Das simuliert so einen Evolutionsprozess. Man muss sich über Karten  
16          verschiedene Tiergatten aufbauen und es ist total lustig und frustrierend, weil die wenigsten  
17          überleben. Also es ist sehr schwierig, da irgendwie über die Runden zu kommen. Aber das war  
18          ein lustiges, spannendes Spiel. Und ein eigenes Spiel, was gerade in der Produktion ist. Das  
19          wurde auch getestet. (00:01:48)

20          **Daniel**

21          Oh, das heißt, da wurde dann mit...das sieht dann aus wie so....also sind das dann  
22          selbstgemachte Papierprototypen oder wie sieht das dann aus?

23          **Bogen**

24          Ja absolut. Also das ist unheimlich wichtig, dass man ein Spiel nur beurteilen kann, wenn mans  
25          wirklich spielen kann. Also man braucht kleine Pappkärtchen, man braucht den Spielplan. Das  
26          muss grafisch überhaupt nicht toll aussehen, aber es muss den Ablauf...den Ablauf muss man  
27          testen können. Nur so weiß man, ob's Spaß macht, wie mans spielen kann. Man erlebt da eben  
28          positive und negative Überraschungen. Das ist eigentlich auch das Spannende am Entwickeln.  
29          (00:02:29)

30          **Daniel**

31          Und wenn du dann nen Spieleabend hast, Spielenachmittag, Spielemorgen, was macht  
32          den denn für dich gut? Was macht einen Spieleabend für dich aus?

33

## 34 **Bogen**

35 Also nen ganz zentrales Kriterium ist sicher der Wiederholreiz, dass man das Gefühl hat, wenn  
36 das Spiel fertig ist: „Da war was dabei, ich wills nochmal probieren.“ Und zwar auch die, die  
37 verloren haben, müssen diesen Reiz haben. Also das, das is was ganz wichtiges. Und das kann  
38 man dann auch nochmal fragen nach nem gewissen Abstand in der Zeit. Also nach nem Monat,  
39 zwei Monaten. Ist der Reiz noch da? Kommt man immer wieder gerne zurück? Das sind so  
40 Hauptkriterien. (00:03:11)

## 41 **Daniel**

42 Du hast ja gerade gesagt, du hast einen Prototypen bei dir aufm Tisch liegen gehabt und  
43 wers vielleicht nicht weißt: Du bist nicht nur Spieler, sondern hast natürlich auch mit  
44 der Seite des Spieleautoren sehr viele Erfahrungen gemacht. 2008, mein ich, kam das  
45 erste Spiel von dir. Wackelbrücke. Und inzwischen sinds um die 15 und Titel wie Spiel  
46 des Jahres und Kinderspiel des Jahres hast du auch abgeräumt. Was war denn der  
47 auslösende Funke für den Start als Spieleautor und was hat dich an der  
48 Spieleentwicklung so fasziniert?

## 49 **Bogen**

50 Also der auslösende Funke, da muss man nen bisschen weiter zurückgehen. Da war ich so neun,  
51 zehn Jahre alt. So Ende Grundschule. Da haben wir uns Spiele auch nachgebastelt. Also erstmal  
52 auch existierende Spiele. Auch so aus Budgetgründen, dass man das dann...die Materialien  
53 nachbastelt und dabei ist dann die Idee auch entstanden, das zu variieren von den Regeln und  
54 da gabs dann recht schnell son erstes eigenes Autorennspiel. Und das hab ich dann eigentlich  
55 nicht aufgehört. Und für jetzt die eigenen Publikationen war dann auch ganz entscheidend:  
56 Familiengründung und eigene Kinder und als die dann in diesem Alter waren, wo man mit  
57 Regelspielen auch beginnen kann...also mit vier Jahren, hab ich eigene Kinderspiele auch  
58 entwickelt. Mit dem Anspruch, dass die eben auch allen irgendwie Spaß machen sollten, die da  
59 beteiligt sind. Und darüber kam dann der Kontakt mit den Verlagen und dann wurde das Ganze  
60 nen bisschen intensiver. Aber der Reiz daran ist wirklich, dass mich das Spielen aus der Sicht  
61 des Spieleentwicklers interessiert. Weil man dann eben von Anfang an nicht nur das Ziel hat,  
62 irgendwie das Spiel gewinnen zu wollen oder es nur gut zu finden, wenn mans gewinnt, sondern  
63 dass man sich fragt: „Wie kann ich das Spiel so zu balancieren, dass alle irgendwie Spaß dran  
64 haben an diesem Prozess und das interessiert mich eigentlich auch als Spieler. Ich würd da also  
65 gar keine so große Trennung ziehen zwischen Spieler und Spieleentwickler. (00:05:11)

## 66 **Daniel**

67 Ist das dann, weil ich hab das durch mein Studium Medienproduktion auch so. Ich kann  
68 Filme nicht mehr normal gucken, weil ich mir immer wieder Gedanken im Hinterkopf  
69 mache von wegen: Okay, wie haben die die Szene gedreht? Wie haben die wohl mit den  
70 Schauspielern interagiert? Was haben die für Ansagen bekommen? Ist es dann bei dir  
71 genauso, wenn du nen Spiel spielst, dass du manchmal zu viel hinter die Kulissen  
72 gucken möchtest und dich weniger aufs Spielen selber konzentrierst?

73

74 **Bogen**

75 Naja, sagen wir mal, es kann dazu führen, dass man das Spiel verliert, wenn man dann  
76 irgendwie noch an die Kategorien denkt, die man jetzt noch verändern könnte und nicht nur  
77 fragt: „Was war jetzt nen guter Zug?“, sondern „Ist das ne gute Regel? Hab ich da noch ne  
78 Stellschraube?“. Aber ja tatsächlich. In meinem anderen Beruf bin ich ja Kunsthistoriker und  
79 da reflektiere ich natürlich auch sehr über Kunst. Hab auch Literaturwissenschaft studiert. Also  
80 mir macht das irgendwie nicht sehr viel, wenn ich das auch reflektiere. Also es zerstört für mich  
81 nicht den Genuss und ich find sogar, bei den Spielen könnte es, sollte es...es ist erstaunlich,  
82 wie wenig man Reflexionsmittel hat, überhaupt Kategorien hat, den Aufbau eines Spiels zu  
83 beschreiben. Und in meiner Spielrunde haben wir schon jetzt so ne Kultur, dass wir am Ende  
84 des Spiels dann auch diskutieren. Wie sind sozusagen die Regeln aufgebaut? Was ist der  
85 besondere...die Besonderheit vielleicht an dem Spiel? Wie sind die Spielmaterialien  
86 dimensioniert? Das es auch in unterschiedlichen Spielgruppen klappt. Aber das find ich auch  
87 grad spannend, wenn man da gemeinsam in so ein Gespräch dann reinkommt nachm Spiel.  
88 (00:06:39)

89 **Daniel**

90 Ja, ja das ist faszinierend. Das kann ich verstehen. Du hast, um mal wieder nochmal auf  
91 diesen Prototypen zu sprechen zu kommen...weil da bin ich grad nen bisschen  
92 neugierig. Wenn man seine Spielidee als Gesellschaftsspieleautor hat, wie lange sind  
93 diese Testphasen, bevor man sich an nen Verlag wendet?

94 **Bogen**

95 Das kann ganz unterschiedlich sein. Also zunächst sollte man, auch um die eigenen Spieltester  
96 son bisschen zu schützen, so Eigentests vornehmen. Das heißt, wenn ich so ne Grundidee habe,  
97 bastle ich erstmal Materialien und spiel das mal für mich mit verteilten Rollen sozusagen einmal  
98 durch, um zu gucken, ob es vielleicht ganz...irgendwelche Haken hat, die ich total übersehen  
99 habe und das es überhaupt nicht klappt. Und dann kommen sozusagen die ersten Tester mit  
100 dazu und dann sieht man recht schnell, ob es Potenzial hat oder ob es aus irgendeinem Grund  
101 vielleicht schon ausgereift ist. Und das kann dann sein, dass es nachm Vierteljahr, wenn man  
102 nen Verlagstermin hat, dass mans da schon mitnimmt und der Funke dann da schon überspringt  
103 zu dem Redakteur. Es können aber auch Entwicklungsprozesse sein, wie zum Beispiel bei  
104 Camel Up, das Spiel des Jahres geworden ist. Das hat sich über zehn Jahre immer wieder  
105 punktuell in kleinen Regeln verändert, weil es keinen Verlag gefunden hat. Und am Ende muss  
106 ich sagen, bin ich jetzt dankbar dafür, weil es in dieser langen Zeit sich einfach nochmal  
107 entwickelt hat und jetzt wirklich aufn Punkt gebracht ist, hab ich das Gefühl. (00:08:11)

108 **Daniel**

109 Dann möchte ich da ganz kurz nochmal rein, weil du gerade gesagt hast, es hat 10 Jahre  
110 lang keinen Verlag gefunden. Wie spieleautorenjungfrauenfreundlich ist denn die  
111 Gesellschaftsspielszene? Also für jemanden, der noch kein Spiel veröffentlicht hat...ist  
112 es da leicht oder schwer, Fuß zu fassen?

113

114 **Bogen**

115 Ach es sind schon Wege gebahnt und so Foren geschaffen oder auch Orte, wo man sich trifft.  
116 Also es gibt Autorentreffen hier auch im deutschsprachigen Raum, wo diese Szene auch  
117 begonnen hat. Inzwischen ist sie sehr international. Also es gibt's sicher auch international.  
118 Aber so Autorentreffen, wo man dann einfach nen Tisch hat und Prototypen mitbringt und die  
119 Verlagsvertreter kommen dann innerhalb von einem Wochenende und schauen da rum. Und da  
120 hat man schon die Möglichkeit, wirklich in Kontakt zu kommen und an Feedback zu kommen  
121 und sich auch mit der eigenen Idee zu positionieren. Wenn man dann schon Spiele  
122 veröffentlicht hat oder irgendwie ne Basis da ist mit den Redaktionen, kann man auch  
123 umgekehrt zu den großen Spielemessen nach Essen oder Nürnberg, wo eher die Verlage dann  
124 ihr Programm präsentieren und hat dann so Hinterzimmer, kleine Büros, wo man dann auch die  
125 Prototypen fürs nächste Jahr dann vorstellen kann und besprechen kann. Also das ist schon nen  
126 geregelter Prozess, aber es gehört sehr viel Energie dazu, um erstmal reinzukommen, die ersten  
127 Kontakte zu knüpfen und dann isses auch ein sehr unwägbarer Prozess, ob es wirklich nen Spiel  
128 ist, das die Qualität hat. Und das dürfen dann durchaus auch alle beurteilen. Also ich nehm das  
129 ernst, wenn ne Redaktion mir sagt: „Ne, das ist noch nicht so gut“ oder bin da auch selbst  
130 selbstkritisch. (00:09:49)

131 **Daniel**

132 Wenn man sich dann an nen Verlag gewendet hat, inwiefern hat der Verlag dann  
133 Einfluss auf das Spiel noch? Will der einem viel vorschreiben oder hat man da kreative  
134 Freiheit als Spieleautor?

135 **Bogen**

136 Ja, des is schon ein Prozess, an dem verschiedene...auch Stimmen beteiligt sind. Da gibt's nicht  
137 nur den Redakteur, mit dem man zusammenarbeitet, sondern der hat vielleicht noch ein  
138 Marketing. Der kriegt dann Rückmeldung von den Händlern, was...zum Beispiel Cover – das  
139 ist etwas, was der Verlag in der Hand behalten will. So der erste Eindruck fürn Käufer, der das  
140 vom Cover her beurteilt. Und auch was das Thema betrifft, gibt's häufig Diskussionen. Was  
141 wäre da das Beste? Was passt zur Mechanik, aber was passt auch zur Zielgruppe? Aber ich find  
142 das auch nen spannenden Prozess, wenn es transparent und überschaubar bleibt. Also beim  
143 letzten Spiel bin ich auch ein paarmal dann direkt zu dem Verlag hingefahren. Hab mit dem  
144 Redakteur nochmal zusammen durchgespielt die Sachen und dann haben wir uns an zwei Tagen  
145 Zeit genommen, dass nochmal in Einzelheiten durchzudeklinieren und da passiert dann  
146 manchmal eben auch wirklich Entscheidendes und Positives noch. (00:11:05)

147 **Daniel**

148 Ja. Ja, das glaub ich. Aber wenn man dann – weil du gerade erwähnt hattest, man kann  
149 den Verlagen seine Idee vorstellen und die nehmen die dann an oder eben nicht –  
150 könnten die Verlage nicht, weil die Idee an sich ja nicht urheberrechtlich geschützt  
151 ist...die Verlage könnten doch potenziell die Idee einfach ohne den Spieleautor  
152 weiterentwickeln oder nicht?

153



154 **Bogen**

155 Könnten sie, aber machen sie nicht. Also ich hab keine wirklich schlechten Erfahrungen  
156 gemacht. Also gerade wenn man dann in dem Prozess ist, dass man sagt, man will das für den  
157 nächsten Jahrgang gemeinsam dann entwickeln. Selbst wenn man dann noch nicht den Vertrag  
158 so in ganz trockenen Tüchern hat und unterschrieben hat, ist das dann nen Moment des  
159 gemeinsamen Entwickelns, wo einem nicht mehr die Idee dann völlig geklaut wird und man  
160 überrascht ist, dass man irgendwie das Spiel im Laden sieht und man gar nicht mehr beteiligt  
161 war. Also so funktioniert nicht, weil sozusagen auch die Verlage sehr stark davon profitieren,  
162 dass es diese große Szene von Autoren gibt, die zusammen mit ihren Gruppen erstmal  
163 Grundideen entwickeln. Und da sind viele Ideen dabei, die nicht gut sind und ein paar wenige,  
164 die sich dann als Spiel entwickeln, aus dem dann was wird. Aber diese erste Phase ist sehr  
165 risikobehaftet und die ist ausgelagert. Da müssen die Verlage nix für zahlen. Für die ganze Zeit,  
166 die da in das Spielen investiert...oder die als Spielen genutzt wird. Und deshalb is es eigentlich  
167 auch ein System, was für die Verlage ganz gut funktioniert. Man muss natürlich auf seine  
168 Rechte achten und dann wird irgendwann mal ein Vertrag geschlossen, in dem man dann eben  
169 versichert, dass die Grundidee von einem selbst ist und der Verlag auch versichert, dass er dann  
170 gegen Plagiate vorgeht. Das ist sozusagen eher nen Graubereich. Das man sagt, man hat  
171 zusammen mit nem Verlag nen Spiel publiziert aufm Markt und jetzt gibt es andere, vielleicht  
172 ähnliche Spiele, die versuchen, das mit veränderter Thematik zu kopieren. Also das is eher so  
173 ne Grauzone. Aber da sitzt man dann eher im gleichen Boot wieder Verlag, der dann versucht,  
174 gegen dreiste Plagiate vorzugehen. Da gabs so doch einige Fälle in letzter Zeit. Ich war nicht  
175 direkt betroffen. Auch international. Wo Dinge einfach kopiert wurden. Das Risiko gibt es  
176 schon, aber nicht in dieser ersten Kommunikation mit dem Verlag, würd ich sagen. (00:13:34)

177 **Daniel**

178 Ah okay. Okay, ich verstehe. Ich möchte nochmal ganz kurz auf dein preisgekröntes  
179 Camel Up zurück. Und zwar stell ich mir, einfach weil ich persönlich neugierig bin, die  
180 Frage: Welche Idee war zuerst da? War zuerst die Idee über die Spielmechanik da oder  
181 war zuerst der Gedanke da: „Ich möchte was mit Kamelen machen.“?

182 **Bogen**

183 Also ich bastel sehr gerne rum und in diesem Fall war tatsächlich diese Pyramide, diese  
184 Würfelpyramide das erste, was es von dem Spiel gab. Ich hab mir son...hatte die Idee: Mach  
185 doch mal nen Würfelbecher, in dem du ne bestimmte Anzahl Würfel reintun kannst und dann  
186 wird nicht nur der Würfel, sein Ergebnis, die Augenzahl, zufällig ermittelt, sondern welcher  
187 Würfel fällt da raus? Also fünf verschiedene Farben und die fallen dann raus. Man könnte das  
188 auch ganz einfach mit nem Säckchen machen, indem man sozusagen fünf Würfel ins Säckchen  
189 reintut und dann rausnimmt und dann würfelt. Aber ich bin sozusagen auch nen Bastler und ich  
190 wollte dieses Maschinchen haben und es macht am Ende für das Spielgefühl dann auch doch  
191 sehr viel aus, dass man beide sozusagen Entscheidungen in einem Moment bestimmt. Also der  
192 Würfel fällt raus, man sieht seine Farbe, man sieht seine Zahl. Das ist nen anderer Thrill, als  
193 ich hols raus aus dem Säckchen. Ich hab den jetzt schon in der Hand. Ich wüsste eigentlich,  
194 welche Farbe es ist. Also ne andere Dynamik und das merkt man dann, wenn man dieses  
195 Maschinchen bastelt. Also für mich ging von dem nen unheimlicher Reiz aus. Zu sagen: „Aha,

196 jetzt mit diesem komischen Gerät will ich jetzt nen Spiel haben.“ Und daraus haben sich dann  
197 Regelelemente entwickelt. Relativ schnell dieses Prinzip, dass sich diese Spielfiguren  
198 mittragen, weil dann spielt eben die Reihenfolge, in der die Würfel kommen, ne entscheidende  
199 Rolle. Das war wichtig. Und mit diesem Mittragen kam diese Idee. Tiere, die man aufeinander  
200 stecken kann. Ah, das würde doch würde doch irgendwie mit Kamelen ganz gut miteinander  
201 passen von der Form. Das war also relativ am Anfang dann auch als nächster Schritt schon  
202 gesetzt. Die Mechanik plus dieses verrückte Thema Kamelrennen, die sich stapeln. Und es hat  
203 dann trotzdem noch zehn Jahre gedauert. (00:15:50)

204 **Daniel**

205 Aber es hast ja nicht nur du diese Idee gut gefunden, sondern das Spiel wurde ja nicht  
206 umsonst mit nem Preis dann belohnt. Aber hattest du auch schonmal Titel oder Ideen,  
207 die es nicht vor die Verlage geschafft haben, weil du sie einfach nicht für gut genug  
208 gehalten hast?

209 **Bogen**

210 Ja, sehr viele. Also das würd ich sogar sagen. Ich weiß nicht, wie das Verhältnis ist, aber zu  
211 diesen publizierten kommen vielleicht nochmal zehn, die ich Verlagen vorgestellt habe, aber  
212 die keinen...noch niemand genommen hat. Und dann nochmal ne viel größere Anzahl von  
213 Varianten. Da sind manchmal eben auch Regelelemente, die man dann neu kombiniert. Die aus  
214 irgendner Idee rausgeflogen sind, aber man denkt: „Naja, mit diesem Prinzip kannst du vielleicht  
215 doch nochmal was machen.“ Also da gibt es schon einige, die ich auch tatsächlich in der  
216 Entwicklung...die nicht so weit gekommen sind, dass ich sie Verlagen überhaupt vorgestellt  
217 hab. (00:16:47)

218 **Daniel**

219 Und das Ganze ist ja eigentlich derselbe Prozess wie bei jedem anderen kreativen  
220 Prozess...weil man startet ja dann mit einer Idee, zum Beispiel von der Mechanik,  
221 arbeitet daran weiter und lässt diese Idee in ein handfestes Projekt einfließen. Ist ja  
222 ähnlich wie das Schreiben eines Buches oder das Malen von nem Kunstwerk oder nicht?  
223 Kann man das vergleichen?

224 **Bogen**

225 Also ich hab's Gefühl, dass die Materialien erstmal nochmal ne andere Rolle spielen. Das man  
226 die Güte der ganzen Sache tatsächlich erst beurteilen kann, wenn auch unterschiedliche  
227 Menschen mitspielen. Also es ist nen kreativer Prozess, der mich auch aus ner wissenschaftlich  
228 theoretischen Perspektive zunehmend interessiert. Was passiert da eigentlich? Und ich würde  
229 gerne nicht nur nach den Verbindungen fragen zu dem Schreiben von Büchern oder zum Malen  
230 von Bildern oder Kunstwerken, sondern auch das Spezifische, das Besondere dieser, sagen wir  
231 mal, Kunst, Spiele zu entwickeln rauszufinden. Und dann eben auch nochmal mit dieser  
232 besonderen Gattung „Brettspiel“, die ja meist ohne Elektronik auskommt. Damit sehr, sehr  
233 geduldige Spielmaterialien einfach hat, die man nur auf den Tisch setzen und dort verrücken  
234 kann. Aber die haben sozusagen auch ihre eigene Magie einfach dadurch, dass sie Spielstände  
235 festhalten können, dass sie bestimmte Informationen auch an bestimmte Spieler nur austeilen.

236 Also das Phänomen der partiellen Information, das mit der Spielkarte verbunden ist, ist was  
237 ganz Wichtiges für Brettspiele. Ich hab eine Seite, die sehe ich und ich hab die Rückseite, die  
238 die Mitspieler sehen. Und jetzt - gerade in diesen Zeiten, wo wir es schwerer hatten, uns  
239 gemeinsam zu treffen in großen Runden an Tischen zu setzen – haben wir gemerkt zum  
240 Beispiel, wie schwierig es ist, dass Mischen und Austeilen von Karten zu simulieren, wenn man  
241 sich über Bildschirme miteinander kommuniziert. Wie kann man da diesen Informationsfluss  
242 regulieren, dass man sich Karten eben als geheime Information rüberschiebt? Das sind alles so  
243 Punkte, wo man dann merkt: „Ah ja, die Spielmaterialien, die machen ja doch viel mehr mit  
244 den Spielen, als man eigentlich gedacht hat.“ (00:19:12)

245 **Daniel**

246 Ja...ich möchte dazu gerne ein Zitat von dem guten Max Jürgen Kobbert bringen und  
247 hätte gern deine Meinung dazu. Und zwar sagt er: Bei nem Bild ist der Maler der  
248 Kreative. Bei nem Buch ist der Autor der, der den kreativen Prozess macht und nicht  
249 der Konsument, weil der schaut ja nur das Bild an oder der liest ja nur das Buch. Aber  
250 bei Spielen sagt er, sind es die Spieler, also die Konsumenten, die kreativer sind als der  
251 Autor selber. Würdest du dem zustimmen?

252 **Bogen**

253 Hat er das tatsächlich so gesagt? Ich würde, sagen wir mal, in der Gewichtung würde ich den  
254 Spieleentwickler schon als Teil dieser Gruppe verstehen. Er muss auch beobachten können, wie  
255 die Gruppe reagiert auf das Spiel. Also prinzipiell bin ich mit einverstanden, dass man  
256 überhaupt fragt: „Wie sind kreative Prozesse anders verteilt, als wir es vielleicht gedacht  
257 haben?“. Im Umkehrschluss kann man zum Beispiel auch sagen: Ein Künstler, der muss die  
258 Materialien, mit denen er arbeitet, auch viel mehr erkunden, um ihre Möglichkeiten  
259 herauszufinden. Also diese Frage des kreativen Prozesses: Wie ist der in ner Gruppe verankert?  
260 Und wie ist der in den Materialien verankert? Das find ich sehr spannend. Für die eigene  
261 Entwicklung muss ich aber letztlich sagen...so die Entscheidungen oder die Ideen...wie kann  
262 ich - welche Schlüsse zieh ich jetzt zum Beispiel daraus, dass der Eine sagt: „Ich find das aber  
263 hier an der Stelle zu zäh“ und „Ich hatte dann in der Situation das Gefühl, ich kann keinen guten  
264 Zug mehr machen“? Dann kann man sich gemeinsam nochmal die Situation anschauen und  
265 merkt: Ja tatsächlich. Das war für den Spieler jetzt ne Situation, die frustrierend ist. Dann muss  
266 aber ne Idee kommen: Wie kann ich die Regeln öffnen, dass er andere Optionen hat? Und naja  
267 das kann dann schon meistens auch derjenige sein, der das Spiel von Anfang an entwickelt hat.  
268 Also auch wenn sichs verteilt, kann man dann schon so Momente sagen: „Ah, jetzt hab ich hier  
269 in den Materialien, in dieser Situation ne Idee, wie es weitergehen soll.“ (00:21:27)

270 **Daniel**

271 Und dann hab ich noch ein 2. Zitat von diesem weisen Mann namens Max Jürgen  
272 Kobbert und zwar sagt er in diesem: „Während in der Kunst der Schöpfer in den  
273 Vordergrund tritt und oft Kultstatus genießt, wird der Erfinder eines Spiels von den  
274 meisten Menschen kaum zur Kenntnis genommen.“ Wie ist das anhand von deinen  
275 Erfahrungen? Wie ist deine Meinung zu dieser Aussage?

## 276 **Bogen**

277 Also das ist jetzt die umgekehrte Position von Max Kobbert, den ich im Übrigen sehr gut kenne.  
278 Ich war auch bei seiner Verabschiedung. Der ist ja auch so ne Mischung aus Professor und  
279 Spieleentwickler. Ich war auch bei seiner Verabschiedung, in Münster zum Beispiel,  
280 eingeladen. Ja, das ist jetzt die umgekehrte These, dass der Autor dann wiederum bei den  
281 Spielen eigentlich den größeren Stellenwert bekommen soll. Also ich muss sagen, dass ich mich  
282 sehr wohlfühle in dieser Rolle des Spieleentwicklers. Auch da positive Rückmeldungen genug  
283 habe und da auch...dieser Begriff des Kultstatus, der ist in diesem kurzen Zitat vielleicht eben  
284 nen bisschen problematisch. Weil es in die Richtung geht, dass man diese Autorposition eines  
285 Individuums zu stark macht, ausgehend von anderen Künsten. Das man sagt, der Künstler hat  
286 alles in der Hand. Und da würd ich jetzt eben tatsächlich umgekehrt argumentieren und sagen:  
287 Ne, das ist schon etwas, wo wir gemeinsam Erfahrungen sammelt und der Eine zieht sozusagen  
288 dann mehr die Schlüsse draus und verändert das dann weiter in diesem Prozess. Das Spiele auch  
289 mit Namen verbunden sind, das könnte durchaus auch bekannter werden. Also auf den  
290 Spieleschachteln steht ja der Name des Autors und Entwicklers seit Jahren drauf, ohne dass das  
291 vielleicht für die Käufer immer die große Rolle spielt. Die schauen mehr auf den vielleicht  
292 Verlagsnamen oder eben dieses Label „Spiel des Jahres“. Das ist die entscheidende Marke. Das  
293 nen Autor die Bekanntheit hat, dass man auf seine Spiele achtet, das ist sicher für den  
294 Massenmarkt die Ausnahme. In der Spieleszene gibt's das natürlich schon, das bestimmte  
295 Autoren so bekannt sind, dass man schaut: „Ah, da gibt's wieder nen neues Spiel von Uwe  
296 Rosenberg oder Stefan Fell. Das will ich mir anschauen!“ (00:23:51)

## 297 **Daniel**

298 In der Literatur kennt man das ja. Man hat seinen Lieblingsautor und der hat so ne  
299 persönliche Handschrift, wie er schreibt. Glaubst du, es könnte auch irgendwann dazu  
300 kommen, dass Leute ihren Lieblingsspieleautor verfolgen und glaubst du, Spieleautoren  
301 haben auch in all ihren Titeln ne persönliche Handschrift?

## 302 **Bogen**

303 Also zunächst mal glaub ich, dass in dieser Szene der Brettspieler, die das ganz häufig und als  
304 Hobby machen, dass diejenigen schon ihre Lieblingsautoren haben. Gerade auch im Bereich  
305 von komplexeren Spielen. Auf der anderen Seite seh ich in meiner eigenen Entwicklung, dass  
306 es sehr stark abhängt auch vom eigenen, sagen wir mal, Lebensumfeld und Kontext. In der Zeit,  
307 wo Kinder Kinderspiele gemacht haben, hab ich in die Richtung entwickelt. Also es kommt  
308 eben auch von Anfang an auf die Testgruppen an, für die man denkt. Es ist schon auch so, dass  
309 die Verlage ihre eigenen vielleicht Muster haben, was die Komplexität des Spieles betrifft. Aber  
310 vielleicht kann man das in der eigenen Kreativität auch gar nicht so selbst dann am Ende  
311 feststellen. Ob es so ne Handschrift in den eigenen Sachen gibt. (00:25:05)

## 312 **Daniel**

313 Um nochmal kurz auf das Thema der Wertschätzung der Gesellschaftsspieleautoren  
314 zurückzukommen, nochmal so die finale Frage: Glaubst du, Gesellschaftsspieleautoren  
315 werden zu wenig wertgeschätzt? Sollte sich das ändern?

316 **Bogen**

317 Also ich freu mich zunächst mal, dass die Brettspiele, das Spielen selbst, wertgeschätzt wird  
318 und dass nicht diese Prognose eingetreten ist: Das Computerspiel frisst diese alten Formen des  
319 Spielens. Da ist eher das Umgekehrte der Fall, dass die Brettspiele oder die Spiele, die man am  
320 Tisch dann gemeinsam spielt, auch sehr stabil sind und eher an Publikum und Spielern  
321 gewinnen. Das freut mich. Und ich finde es wichtig, dass wir wirklich die Einstellung, mit der  
322 wir spielen, dass sich die auch verändert. Nicht nur die Konkurrenz in dieser Situation  
323 wahrgenommen wird, sondern diese Mischung aus Kooperation und Konfrontation. Die  
324 Möglichkeit, im Spiel auch nen bisschen gemein zu sein gegen Andere, ohne dass man da... -  
325 wobei man eben dann nach dem Stellenwert fragen kann dieser Situation. Also ist das jetzt die  
326 Spielsituation, dass der bisschen gemein ist oder wie hat der das jetzt gemeint? Das sind alles  
327 so Zwischenstufen, die eigentlich nur im Spielen möglich sind. Und das find ich etwas ganz  
328 wichtig, dass man diese Situation des Spielens wertschätzt und vielleicht auch diese  
329 Möglichkeit, da kreativ zu werden, eigene Spiele zu entwickeln und Spiele, Spielregeln zu  
330 machen. Also das fänd ich schön, wenn...oder das beobachten wir eigentlich auch im Moment.  
331 Das diese Idee des Spieleautors, dass man Spiele entwickelt, sich auch international verbreitet.  
332 Das man also mit ner anderen Einstellung an die Spiele rangeht. Das find ich wichtig.  
333 (00:26:58)

334 **Daniel**

335 Bevor wir jetzt thematisch weitergehen, weil ich möchte gern auf den kulturellen Aspekt  
336 zu sprechen kommen von Gesellschaftsspielen: Wie definierst du denn Kultur?

337 **Bogen**

338 Hm. Da würd ich jetzt auch erstmal nachfragen wollen: Was soll das Ziel der Definition sein?  
339 Also wenn das Ziel ist, die Kultur strikt von der Natur abzugrenzen, dann würd ich sagen: So  
340 will ichs überhaupt nicht definieren. Dann steig ich gleich aus. Aber wenn man sozusagen fragt  
341 nach Prozessen, die es gibt, die überformt werden können durch kulturelle Prozesse, dann find  
342 ich das schon ne sinnvollere Frage zu entscheiden: Was ist dann in diesem Fall zum Beispiel  
343 gut? Was ist weniger gut? Was ist nachhaltig? Was ist nicht nachhaltig? Vielleicht impliziert  
344 das schon nen gewissen Kulturbegriff in der Art, wie ich da rangehe und der ist sicher sehr  
345 prozesshaft. Der geht von Handlungen aus und der versucht auch nicht, so ne Grenzziehung  
346 von high und low, sodass ich am Ende sage: Es gibt die absoluten, für alle verbindlichen  
347 Kulturgüter. Und dann gibt es untergeordnete Techniken. Also da würd ich versuchen, nen  
348 integrativen Kulturbegriff zu entwickeln, der eben auch den Anteil von nichtmenschlichen  
349 Akteuren und Prozessen in kulturellen Handlungen reflektiert. Eigentlich ist das, was  
350 Brettspiele für mich auch so handgreiflich auf den Tisch bringen. Dass die Art, wie ein Würfel  
351 gemacht wird, das Spiel extrem beeinflusst. Also die Handlung, diesen Würfel herzustellen, das  
352 ist nen Akteur in diesem Spiel. In diesem Ablauf. Und das find ich spannend. Nen Kulturbegriff  
353 zu entwickeln, in dem auch nichtmenschliche Akteure dann vorkommen. (00:28:46)

354

355

356 **Daniel**

357 Okay, also um nochmal jetzt ein bisschen stichelnd und vielleicht auch son bisschen  
358 provokativ nachzuhaken: Glaubst du nicht, dass Kultur allgemein einfach das ist, was  
359 vom Menschen erfunden wurde im Gegensatz zur Natur?

360 **Bogen**

361 Es gibt keine Beliebigkeit. Also in der Erfindung. Das heißt, es gibt immer einen Widerstand  
362 der Dinge, die dann anders ablaufen, als mans gedacht hat. Also man denkt, man hätt die beste  
363 Spielidee. Packt diese Würfel in die Würfelmachine und ab dann kommen sie dann irgendwie  
364 raus und man beobachtet, was das dann für ne Erfahrung ist. Das heißt, an dieser Erfahrung  
365 sind einfach die Dinge, wie sie gemacht sind, auch beteiligt. Das interessiert mich. Dieses  
366 Wechselspiel. Also es ist nicht entweder nur eine Idee, die jetzt aus nem abstrakten Raum  
367 irgendwie ganz beliebig umgesetzt wird und es sind auch nicht nur die rohen Materialien,  
368 sondern die verbinden sich irgendwie in dem Spielprozess und das beobachte ich in der  
369 Entwicklung, wie das funktioniert. (00:29:52)

370 **Daniel**

371 Und welchen Wert haben deiner Meinung nach die Gesellschaftsspiele für die  
372 Gesellschaft und für die Weiterentwicklung einer Kultur? Ist ne große Frage.

373 **Bogen**

374 Ist ne große Frage. Ist ne große Frage, aber ja vielleicht sollten wir das an verschiedenen  
375 Beispielen besprechen. Also es ist schonmal nen interessantes Phänomen, dass es jetzt diese  
376 Entwicklung zu einer Vielzahl von Spielen und von selbst entwickelten Spielen gibt. Also das  
377 sich die Anzahl der bekannten Spiele auch nicht nur auf ne Hand voll von Klassikern  
378 beschränkt, die seit Jahren irgendwie – oder sogar Jahrhunderten - gespielt werden. Wie die  
379 großen, klassischen Brettspiele. Wie Schach, Go oder Backgammon. Und das es auch nicht nur  
380 große Verlagserfolge gibt wie Monopoly oder Risiko, sondern das ne Szene entstanden ist, und  
381 da war vielleicht Siedler von Catan son Einstiegsspiel, in dem man gemerkt hat: So ne  
382 Spielbalance, die kann ich auch entwickeln. Ich kann mir eigene Regeln ausdenken. Also das  
383 finde ich etwas, was das...ne spannende Entwicklung, die irgendwie auch zeigt, dass wir  
384 Gesellschaften haben, die flexibel werden wollen und dadurch merken, dass geht nur durch  
385 spielerisches Erproben von Situationen. Das wir uns vielleicht in Situationen erleben, in denen  
386 wir selbst spielerisch im positiven Sinn spielerischer werden müssen, um mit zufälligen  
387 Widrigkeiten auch zurechtzukommen. Und das kann man zum Beispiel vielleicht auch im  
388 Brettspiel erleben. (00:31:29)

389 **Daniel**

390 Brian Sutton Smith, auch ein schlauer Mann, der hat mal gesagt: „Komplexe  
391 Gesellschaften entwickeln komplexere Spiele.“ Kannst du das so unterschreiben?

392

393

394 **Bogen**

395 Ja, das find ich ne schöne, schöne Hypothese und ich glaube, man hat immer wieder auch  
396 historische Situationen, wo man das greifen kann. Also überhaupt schon die Frage: Warum gibt  
397 es seit 5000 Jahren Brettspiele? Hat das vielleicht etwas mit dem sesshaft werden zu tun? Das  
398 sich Kulturen in Städten entwickeln, die eben auch Grundbesitz haben, die ortsfest werden. Und  
399 dann hat man eben vielleicht auch nen Ort, in dem das ganze wieder auf dem Brett beweglicher  
400 und flüssiger wird. Also was spiegelt sich von dieser städtischen Gesellschaft von Anfang an  
401 in den Spielen wieder? Wir haben die Situation im 14. und 15. Jahrhundert, dass die  
402 Papierproduktion auch hier in Europa anläuft und der größte Erfolg sind eigentlich Spielkarten,  
403 die dann auch in den Städten auf den Straßen gespielt werden. So heftig auch um Geld, dass  
404 man Verbote erlassen muss. Also das ist auch so ne Situation, wo in den Städten komplexere  
405 Rollenstrukturen entstehen, die sich vielleicht auch in diesen Kartenspielen und ihrem Aufbau  
406 wiederfinden. (00:32:54)

407 **Daniel**

408 Das Gesellschaftsspiele Einfluss auf Kulturen haben können, das lässt sich ja nicht  
409 leugnen. Haben wir eben son bisschen drüber gesprochen. Aber es gibt ja auch Beispiele  
410 wie zum Beispiel Senet, was es im alten Ägypten dann zum Kulturstatus geschafft hat,  
411 sag ich mal. Das wurde ja teilweise als Grabbeigabe sogar bei Tutanchamun und anderen  
412 großen Pharaonen beigegeben, damit sie sich einen besseren Platz im Jenseits erspielen  
413 können, indem sie gegen den Schlangengott gewinnen. Also eigentlich ne sehr  
414 spannende Sache. Inwiefern glaubst du, sieht man heute noch vielleicht sogar ähnlichen  
415 Einfluss der Gesellschaftsspiele und inwiefern vielleicht nicht?

416 **Bogen**

417 Okay. Also zu Senet: Das war tatsächlich auch tatsächlich auch regelmäßig Grabbeigabe der  
418 großen Pharaonen und ihrer Beamten. Es gab sogar so ne Stelle im Totenritus, wo das im  
419 Mythos verankert war. Wo man nochmal sozusagen diese Passage ins Jenseits über dieses Spiel,  
420 im Spiel auch reflektiert hat. Also das hat auch etwas mit diesem Thema des Spiels zu tun, mit  
421 dem das gespielt wurde. Das es eben auch ne... Senet heißt ja „Passieren“, also es geht um eine  
422 Passage, die man auch als Passage ins Jenseits auffassen kann. Zugleich haben sich eben aber  
423 auch geritzte Zeichen in den Bauzeichnungen des Spielfeldes, in den Bausteinen für die  
424 Pyramiden, erhalten. Sodass man sieht, es wurde auch in ganz alltäglichen Kontexten von ganz  
425 anderen sozialen Schichten irgendwie wertgeschätzt. Und das ist vielleicht dann fast noch  
426 spannender, als zu sagen: „Hier in der Grabbeigabe hat es die oder jene Funktion gehabt.“ Da  
427 kann man immer rätseln. Das es so ne Offenheit hat. Das es in verschiedenen sozialen  
428 Gesellschaften gespielt wurde und vielleicht auch so ne – das hatten wir ja angesprochen – so  
429 ne Ausdifferenzierung von gesellschaftlichen Gruppen auch wieder auffängt, indem dann doch  
430 alle sich aus irgendeinem Grund auf das gleiche Spiel beziehen können. Also sie können noch  
431 gemeinsam, oder zumindest das Gleiche, spielen. Aber jetzt hab ich glaub ich die Frage  
432 nochmal, den zweiten Teil der Frage, nen bisschen ausm Kopf verloren. (00:35:05)

433

434 **Daniel**

435 Alles gut. Das wär gewesen: Wo sehen wir heutzutage oder in den letzten Jahren  
436 vielleicht noch nen ähnlich großen Einfluss oder gibt's vielleicht Beispiele, die dann son  
437 bisschen kleiner sind?

438 **Bogen**

439 Ja, also die Spiele haben auf alle Fälle ihre Geschichte. Also das merkt man auch, wenn man  
440 jetzt nen Spiel des Jahres zum Beispiel in die Hand nimmt. Vor dreißig und...den Preis gibt's  
441 ja schon einige Zeit. Also nen Spiel des Jahres, das vielleicht dreißig Jahre alt is. Das man da  
442 merkt, die Erwartungen haben sich irgendwie weiterentwickelt. Das Tempo, mit dem man  
443 spielen will. Die Phasen, in denen man einfach nur nichts tut und abwarten muss. Das sind so  
444 Kriterien, die sich entwickelt haben, die man heute in der Spieleentwicklung zum Beispiel  
445 versucht, dass man doch paralleler irgendwie agiert oder ständig in das Spiel einbezogen sind.  
446 Also ich glaub, aus so nem historischen Abstand kann es sehr, sehr spannend sein, dann über  
447 Jahrzehnte mal auch so eine Entwicklung von Spielsystemen zu verfolgen. Und deshalb wärs  
448 zum Beispiel auch wichtig, dass man Spiele, die wichtigen, guten Spiele, auch systematisch  
449 sammelt. So wie man Bücher in Bibliotheken und Archiven aufbewahrt. Das man so ein Archiv  
450 für Spiele hat. (00:36:30)

451 **Daniel**

452 Und in welchem Maße, weil die Gesellschaftsspiele haben ja irgendwo Einfluss auf  
453 unsere Kultur, in welchem Maße könnten die Umkehrschluss Gesellschaftsspiele durch  
454 die Kultur beeinflusst werden? Das ist ja auch passiert in der Geschichte oder nicht?

455 **Bogen**

456 Auf alle Fälle spiegeln sich eben manchmal auch Probleme, Konflikte auf direkte Weise im  
457 Thema, aber vielleicht auch auf verstecktere Weise in den Spielmechaniken. Also das würde  
458 mich sogar noch mehr interessieren. Also wenn man jetzt nicht nur am Thema irgendwie  
459 erkennen kann, es geht hier um Simulation eines politischen Konflikts, sondern wenn man  
460 genauer hinschaut, in den Mechaniken etwas drinsteckt von gesellschaftlichen Abläufen, die  
461 sozusagen wie im Modell verdichtet werden im Brettspiel. Also für mich ist einfach das  
462 Brettspiel auch so ne Art kleines Modell der Konfliktsimulation und von Lösungsstrategien, die  
463 man dann gemeinsam in ner Gruppe auch entwickelt. (00:37:41)

464 **Daniel**

465 Wenn wir mal einen Blick auf Deutschland werfen: Wie würdest du Deutschland, oder  
466 die Position Deutschlands in der Gesellschaftsspielszene beurteilen?

467 **Bogen**

468 Also ich – ist nach wie vor der größte Markt, wenn man das mal ökonomisch an ner Zahl  
469 festmacht von der Anzahl an verkauften Spielen. Die Spielweisen, die Umstellung auf  
470 komplexere Gesellschaftsspiele, bei denen ich dann aber immer auch neugierig bin auf den  
471 neuen Jahrgang. Diese Verschiebung vom einen, klassischen, traditionellen Brettspiel hin zu



472 einer Vielzahl von Entwicklungen, die hat sich, glaub ich, auch hier in Deutschland in den 70er  
473 Jahren sehr rasant vollzogen. Das ist dann auch in den Feuilletons besprochen worden, dass  
474 man eben dann auch Neuerscheinungen, so wie bei den Büchern...dass es Kritiker,  
475 Spielejournalisten gab, die dann Kritiker geschrieben haben. Und diese Autorenszene ist  
476 erstmal hier auch entstanden. Das kann man tatsächlich mit diesem geographischen, kulturellen  
477 Raum erstmal verbinden. Im Moment, in den letzten Jahren, hat sich das aber stark erweitert  
478 und ist zu einem recht globalen Phänomen geworden, dass solche Spielkulturen überall  
479 entstehen. Vielleicht auch mit anderen Schwerpunkten. Aber wir haben jetzt Autoren aus  
480 Amerika, ausm asiatischen Raum, eigentlich von überall her, die an dieser Idee weitermachen,  
481 Spiele für die ihre Gesellschaft - für ihre Gruppen, sagen wir mal, mit denen sie  
482 zusammenspielen – zu entwickeln. (00:39:24)

483 **Daniel**

484 Und genau dasselbe hab ich auch festgestellt. Auf der letzten SPIEL, da hab ich auch  
485 nen Beitrag gemacht über die internationalen Aspekte von Gesellschaftsspielen und hab  
486 da jeden Stand abgeklappert, der irgendwo von außerhalb kam nach Deutschland auf  
487 die SPIEL. Und es waren wirklich sehr, sehr viele. Also Japan, China, Südamerika,  
488 Indien. Also du hast schon viele auch genannt. Glaubst du, das wird immer weitergehen?  
489 Das es immer internationaler wird?

490 **Bogen**

491 Das glaub ich schon und es wäre spannend, auch zu gucken, ob es auch zu ner Diversifizierung,  
492 wie wir das so schön sagen von Spielen, auch führt. Dass die unterschiedlicher werden und  
493 auch zu einer Vervielfältigung von Spielweisen. Ich glaub ja, dass ne gute Spielregel auch den  
494 Spielern gar nicht so viel vorschreibt, sondern sie schafft die Möglichkeit, unterschiedlich an  
495 nen Spiel ranzugehen. Deshalb könnt ich mir auch vorstellen, dass die ein und dieselbe  
496 Spielregel in unterschiedlichen Gruppen nicht nur leicht unterschiedlich, sondern vielleicht  
497 auch sehr unterschiedlich gespielt werden kann und das man da vielleicht auch regionale  
498 Besonderheiten finden kann. Also ich glaub im Moment ist unsere Aufgabe einfach auch, nicht  
499 nur eine globale Kultur zu entwickeln, die alles über einen Kamm schert und mit den ein und  
500 denselben Regeln alles plant, sondern die drauf Acht gibt: Wie können die Traditionen auch  
501 von Orten gewahrt werden? Wie können die weitergeführt werden? Und ich glaube, da sind  
502 Brettspiele wirklich ein starkes Medium auch. (00:40:58)

503 **Daniel**

504 Das heißt – ich muss nur kurz sichergehen, ob ich das richtig rausgehört hab – du sagst  
505 ein und dasselbe Brettspiel kann abhängig von der Kultur, wo es gespielt wird, komplett  
506 anders gespielt werden?

507 **Bogen**

508 Absolut. Also nehmen wir mal an zum Beispiel Siedler. Warum ist des so nen großer Erfolg?  
509 Warum ist des inzwischen 26 Millionen mal verkauft worden? Weil es in jeder Gruppe gleich  
510 gespielt wird? Ne, wahrscheinlich nicht. Es gibt Gruppen, die extrem viel handeln miteinander  
511 und gar nicht so genau rechnen, ob der Handel für beide Seiten vorteilhaft ist, sondern die sich

512 vielleicht gerne Karten zuschieben. Dann kann es Gruppen geben, die das sehr kompetitiv  
513 spielen, sodass man wirklich die Rechner mit am Tisch hat, die viel mit Wahrscheinlichkeiten  
514 zu tun haben wollen. Das ist, glaub ich, der Reiz eines guten Spieles. Das es ganz  
515 unterschiedliche Spielweisen verbindet und das Spiel auch eher reicher macht, wenn es nicht  
516 alle auf die gleiche Art spielen. (00:41:54)

517 **Daniel**

518 Und ein Zitat, was ich ganz kurz von dir nochmal bringen möchte, ist: „Wenn Menschen  
519 zusammensitzen und spielen, was soll das anders sein als Kultur?“. Vielleicht kannst du  
520 das noch ein bisschen näher erläutern.

521 **Bogen**

522 Ja, ich glaub das war der Kontext eben auch. So ne Debatte um das „Kulturgut Spiel“. Und das  
523 ist wichtig, dass wir das stark machen. Wir sollten eben aber auch nicht nur auf so nen  
524 Objektbegriff bringen, sondern auf die Handlung des Spielens. Das das Spielen, das  
525 miteinander Spielen, einfach nen Kulturgut ist. Das wollt ich mit dieser Aussage, glaub ich,  
526 ausdrücken. (00:42:30)

527 **Daniel**

528 Das heißt, man sollte weniger vom Kulturgut Spiel sprechen und mehr vom Kulturgut  
529 Spielen? Ist das richtig?

530 **Bogen**

531 Ja, das schon in Verbindung sehen. Ich hab vorher auch schon stark gemacht, dass die  
532 Spielmaterialien wichtig sind in diesem Prozess, in diesem Handlungsprozess. Aber das Spielen  
533 einfach als Handlung auffassen, indem ich auch immer wieder Dinge in die Hand nehme,  
534 würfle, Karten austeile und so weiter und frage: Wie kann daraus nen spannender Ablauf  
535 werden? Das ist für mich so die Grundfrage. (00:42:55)

536 **Daniel**

537 Du hast gerade den Begriff Kulturgut angesprochen und ich möchte gleich näher drauf  
538 eingehen. Aber vielleicht erstmal jetzt vorab: Was ist denn ein „Kulturgut?“

539 **Bogen**

540 Was ist nen Kulturgut? Also das steckt das Wort „Gut“ ja schon drin. Also ich hab Probleme,  
541 wenn wir das zu stark eben in diesen Begriff des high und low bringen. Das man  
542 sagt...erstmal...naja, ich setz vielleicht nochmal neu an mit diesem Kulturgut Spielen. Was  
543 heißt es am Ende, dass sozusagen alle Spiele ein Kulturgut sind oder isses eher ein Begriff, in  
544 dem ich dann selbst nochmal unterscheiden kann: Was sind in dieser Gruppe spannende Spiele?  
545 Was sind gute Spiele und schlechte Spiele? Also ich würd zunächst mal das Spielen sehr, sehr  
546 ernst nehmen als eine Form der Handlung und dann nach Unterschieden fragen. Was sind für  
547 eine bestimmte Situation gute Spiele, passende Spiele? Was sind weniger gute Spiele?  
548 Beantwortet das die Frage? Ne. (00:44:06)

549           **Daniel**  
550           Aber ich glaube, nen bisschen draus schlau wird man. Aber gibt's denn keine Definition  
551           fürn Kulturgut?

552   **Bogen**

553   Also vorher hast du ja auch schon gefragt nach diesem Kulturbegriff. Ich definier gerne, aber  
554   ich möchte sozusagen auch wissen, was damit bezweckt wird, wenn ich so nach ner Definition  
555   frage. Also heißt das zum Beispiel, dass ich nen Argument brauche, damit Spiele auch  
556   gesammelt werden in Archiven, Bibliotheken, wichtige Spiele. Okay. Find ich gut. Also dann  
557   kann man argumentieren in diesen Spielen. Die sollten auch für nachfolgende Generationen  
558   erhalten bleiben. Nicht nur, damit sie weiter das spielen können, sondern weil sie vielleicht  
559   auch nen reflektierten Zugriff zu der damaligen Gesellschaft bilden und man mit bestimmten  
560   Fragen an die rangehen kann. Also dann kann man nen bestimmten Begriff des Kulturguts  
561   entwickeln. Aber in anderen Zusammenhängen als Spieleentwickler interessiert mich  
562   tatsächlich nur: Ist das Spiel, das ich gerade entwickel, gut oder nicht gut? (00:45:18)

563           **Daniel**

564           Wenn man jetzt aber doch nochmal auf diesen Kulturgutbegriff eingeht, ich weiß, du  
565           magst es vielleicht nicht so sehr, aber Bücher sind ja zum größten Teil schon Kulturgut  
566           und Kunstwerke auch. Die sind schützenswert. Was, meinst du, bremsst denn den Weg  
567           der Gesellschaftsspiele, auch schützenswert zu werden?

568   **Bogen**

569   Ja, das ist...hm. Ist ne gute Frage, aber es gibt das Archiv, Spielearchiv in Nürnberg, das  
570   sammelt. Und es gibt immer wieder Diskussionen, ob man das auch zusammenlegt mit der  
571   Nationalbibliothek. Ich mein, sammeln ist auch so ne Sache, wo man auch wieder fragen muss:  
572   Für wen? In welchem Kontext? Wenn Spiele gespielt werden und wenn sie weiter gespielt  
573   werden, wenn sie lebendig sind, ist des ja auch erstmal die wichtigere Sache. Das die Spiele  
574   selbst lebendig bleiben, aber auch sich weiterentwickeln. Und da würd ich sagen, letztlich  
575   wächst das Bewusstsein dafür, dass Spielen eine unersetzliche Aktivität während des ganzen  
576   Lebens bleibt und nicht auf irgendwelche bestimmte Phasen nur beschränkt werden kann. Und  
577   auch nicht nur auf pädagogische Effekte beschränkt werden sollen. Und in der Hinsicht sehe  
578   ich das durchaus...kann man es auch optimistisch sehen, dass Spielen in der Hinsicht zu einem  
579   Kulturgut wird, sodass wir dann auch stärker nochmal diskutieren können, welche Spiele finden  
580   wir gut und welche nicht? Also oder wo lohnt es sich...oder was sind spannende Spiele? Nen  
581   Telefonbuch ist jetzt literarisch nicht so spannend wie nen Roman. (00:47:03)

582           **Daniel**

583           Ja, kann ich auf jeden Fall so unterschreiben. Du sagst, wir müssen schauen: Was sind  
584           „gute“ Spiele? Was sind vielleicht schlechtere Spiele? Was ist denn für dich nen gutes  
585           Spiel? Was macht für dich nen gutes Spiel aus?

586

587 **Bogen**

588 Also nen Spiel, dass tatsächlich dem Spielern nicht vorschreibt, was sie tun müssen. Das Spaß  
589 macht. Dass mans gemeinsam in der Gruppe erkundet und das dadurch dann eben auch diesen  
590 Wiederholreiz schafft. Das wären so mal ganz allgemeine Kriterien, wo man dann jetzt aber  
591 auch wieder gucken kann: Wer kommt jetzt hier eigentlich zusammen? Wer spielt miteinander?  
592 Ist es ne homogene Gruppe? Isses eher ne heterogene? Nen gutes Kinderspiel? Vielleicht auch,  
593 dass die Erwachsenen oder andere Generationen nicht nur pro Forma mitspielen, sondern  
594 irgendnen Reiz daran finden und damit echt in das Spiel eintauchen. (00:47:51)

595 **Daniel**

596 Das heißt, du würdest aber auch sagen, es gibt jetzt nicht von Grund auf gute und von  
597 Grund auf schlechte Spiele, sondern es kommt immer drauf an, in welcher  
598 Zusammensetzung sie gespielt werden.

599 **Bogen**

600 Ja, das spielt sicher ne entscheidende Rolle. Natürlich gibt es dann so grundlegende Sachen  
601 wie...erstmal: Ist das Spiel gut dimensioniert? Von der Länge. Von der Art der Züge. Sicher  
602 kann man das auch unabhängig von der Gruppe. Nen paar Dinge festlegen oder feststellen.  
603 Aber entscheidend für mich wäre tatsächlich, immer zu beobachten: Wie wird das Spiel gespielt  
604 in unterschiedlichen Gruppen. (00:48:30)

605 **Daniel**

606 Wir haben eben etabliert, dass du mal gesagt hast: „Wenn Menschen zusammensitzen  
607 und spielen, was soll das anders sein als Kultur?“. Und in letzter Zeit ist es ja aber  
608 allerdings so, dass immer mehr Digitalisierung von Gesellschaftsspielen passiert, nich  
609 wahr? Das heißt, entweder unterstützende Apps oder es gibt PC-Versionen von  
610 bekannten Gesellschaftsspielen oder es gibt eben noch son Tabletop Simulator, wo man  
611 sich Unmengen an Modulen reinladen kann, die eben die aktuellen Spiele  
612 widerspiegeln. Aber inwiefern glaubst du, geht beim digitalen Spielen dann was von der  
613 Gesellschaftsspielkultur verloren?

614 **Bogen**

615 Sicher waren wir jetzt auch in letzter Zeit manchmal froh, wenn wir irgendwie die Möglichkeit  
616 hatten, uns auch digital auszutauschen. Aber ich denke die Brettspiele, die haben schon ihre  
617 Stärke in diesen kleinen, konkreten Materialien, mit denen wir gemeinsam hantieren. Und auch  
618 in der Situation, dass wir gemeinsam am Tisch sitzen und eben uns wechselseitig beobachten  
619 und das vielleicht manchmal auch gar nicht so klar ist, was jetzt noch zum Spiel gehört und was  
620 außerhalb des Spiels stattfindet. Die Besonderheiten dieser Situation werden eigentlich nur  
621 deutlicher, wenn wir sie mit der digitalen Situation vergleichen. Also der Alex Randolph, auch  
622 nen Spieleautor - einer der ersten - hat gesagt: „Solange es Tische gibt, wird es Brettspiele  
623 geben.“ Und das find ich auch ne sehr schöne Definition. (00:50:09)

624

625 **Daniel**

626 Ja, ja, das lässt mich auch so nen bisschen optimistisch nach vorne blicken. Weil ich  
627 immer so nen bisschen die Angst habe auch, dass die digitalen Spiele die  
628 Gesellschaftsspiele verdrängen werden. Teilst du die Angst mit mir?

629 **Bogen**

630 Nein, also es ist vielleicht ne Hypothese, dass man erstmal denkt: „Ohje, ja das könnte so sein!“.   
631 Aber wir haben jetzt genügend die Situation, dass der Bereich der Computerspiele auch wächst.   
632 Aber das führt nicht dazu, dass der Bereich der Brettspiele zurückgedrängt wird. Man muss,   
633 glaub ich, für jede eigene Form des Spielens dann selbst wiederum fragen: Was gefällt mir da?   
634 Was find ich da spannend? Oder zieht es mich dahin? Mich selbst persönlich zieht es nicht so   
635 sehr in diesen Bereich der elektronischen Spiele. Aber das heißt nicht, dass ich diese Gattung   
636 an sich ablehne oder denke, dass man nicht auch da fragen kann: Was sind gute Spiele und was   
637 sind schlechte Spiele? Aber ich glaube nicht, dass tatsächlich diese elektronische Entwicklung   
638 zu Lasten der Brettspiele gehen wird. (00:51:13)

639 **Daniel**

640 Das heißt, beide Arten von Spielen, wenn ichs jetzt mal so sagen würde: Analoge Spiele   
641 auf der einen Seite und digitale Spiele auf der anderen Seite haben beide ihre   
642 Existenzberechtigung und das wird sich nicht ändern?

643 **Bogen**

644 Das wird sich nicht ändern und man kann sogar vielleicht davon ausgehen, dass Spielprinzipien   
645 sich aus diesen Bereichen austauschen. Das man vielleicht auch Gemeinsamkeiten entdeckt.   
646 Vielleicht hab ich im Bereich der elektronischen Spiele auch nur noch nicht die Spiele entdeckt,   
647 die vielleicht brettspielaffiner sind und die mir gefallen würden. Und umgekehrt hab ich zum   
648 Beispiel dieses Kinderspiel des Jahres, was dann Kinderspiel des Jahres geworden ist, das   
649 „Schnappt Hubi“. Das hat ne elektronische Komponente, die sinnvoll in dieses klassische   
650 Medium des Brettspiels eingebaut ist. Also da kanns auch so Austausch geben bestenfalls.   
651 (00:52:01)

652 **Daniel**

653 Es wird gesagt, dass so viele wie noch nie in der Geschichte der Gesellschaftsspiele   
654 neue und innovative Ideen wie heutzutage auf den Markt kommen jedes Jahr und   
655 veröffentlicht werden. Und das sieht man ja auch mit diesen Legacy – Spielen auf der   
656 einen Seite, die irgendwann kamen, die sich während des Spielens verändern oder mit   
657 diesen Exit – Spielen, wo man irgendwie diesen Exit-Room nachstellt. Inwiefern,   
658 glaubst du, sind die Ideen für Gesellschaftsspiele, die revolutionären, ausgeschöpft oder   
659 inwiefern ist auf jeden Fall noch Luft nach oben?

660 **Bogen**

661 Jaja. Die Luft ist immer da. Nein nein, da sollten wir uns keine Sorgen machen. Also das ist   
662 nen Prozess, der gerade erst anfängt, würd ich sagen. Das wir mit komplexen Elementen immer

663 wieder neue Spiele machen. Also da gibt's so viele Komponenten, die man neu kombinieren  
664 und dann wieder neu auf den Punkt bringen kann. Natürlich ist, sagen wir mal...im Grad der  
665 Innovation kann man nicht jeden Tag das Rad neu erfinden. Aber da seh ich überhaupt kein  
666 Problem, dass uns das irgendwie zu eng würde. (00:53:13)

667 **Daniel**

668 Bei so vielen Ideen lässt man sich doch aber auch bestimmt von der ein oder anderen  
669 schon vorhandenen Idee inspirieren, oder? Jetzt nochmal, um so nen kleinen Bogen kurz  
670 zu schlagen zum Anfang: Hast du dich von irgendwelchen Spielen inspirieren lassen bei  
671 deinen Ideen?

672 **Bogen**

673 Sicher spielt man und das passiert dann manchmal ganz unbewusst aus der Erinnerung, dass  
674 man bestimmte Elemente wieder auftauchen und man spielt nicht nur die eigenen Spiele,  
675 sondern das ist ein Prozess, der sich aus dem Spielen, auch von anderen Spielen heraus,  
676 entwickelt. Ich hab auf der anderen Seite eben auch son Arbeitsrhythmus, dass ich Dinge auch  
677 immer mal wieder liegen lasse oder das die wissenschaftliche Arbeit lange Zeit dann auch mal  
678 wieder im Vordergrund steht und ich dann eher so punktuell als quasi Entspannung, Erholung  
679 in den Bereich der Brettspielentwicklung wieder eintauche. Und da merk ich, dass die Ideen  
680 sehr spontan...die Grundideen sehr spontan kommen, ohne dass man genau weiß, woher sie  
681 dann eigentlich stammen. (00:54:34)

682 **Daniel**

683 Hmhm. Um jetzt nochmal kurz vor Ende unseres Gesprächs nen bisschen philosophisch  
684 zu werden, möchte ich gern dir die Frage stellen: Warum spielen wir überhaupt? Weil  
685 zum Beispiel in ersten Buch der Spiele von 1284, wenn ich mich nicht ganz täusche, da  
686 wird gesagt, dass wir spielen, um uns abzulenken. Um uns zu freuen und uns von den  
687 schlechten Sachen, die im Leben passieren, abzulenken. Oder Immanuel Kant hat schon  
688 unter anderem gesagt, dass Spielen eben gewisse Dinge schulen kann, ja?  
689 Erfindungsreichtum und das Gedächtnis und so weiter und sofort. Glaubst du, da gibt's  
690 noch mehr Gründe, warum wir spielen?

691 **Bogen**

692 Also ganz persönlich spiele ich gerne, weil das eine Situation schafft, die wirklich nur im  
693 Spielen so existieren kann. Also da bin ich „antikantianisch“, indem man nicht die Funktionen  
694 des Spiels so stark betont. Was kann man aus dem Spiel heraus mitnehmen, wenn das Spiel  
695 vorbei ist? Was hab ich dabei gelernt? Sondern wie kann ich diese Situation des Spielens  
696 genießen? Und ich glaube, dass nur im Spiel man auch so ne Situation schafft, in der man sehr  
697 unterschiedlich auf die Situation schauen kann. In der man auch unterschiedliche Ziele,  
698 Interessen verfolgt und auch etwas gemeinsam tut. Das ist für mich nen ganz wichtiger Punkt.  
699 Und eben diese Zwischenzonen. Zwischen „Was kann sich im Spiel auch an Beziehungen  
700 zwischen den Beteiligten Spielern entwickeln?“ und „Was bleibt vielleicht doch mit dem Ende  
701 des Spiels?“, dann kann in der Schachtel als Konflikt wieder eingeschlossen werden. Das sind  
702 alles so Möglichkeiten, die das Spielen, die Situation selbst, reicher machen. Und da find ich

703 wichtig, dass man dafür eben auch nen Sinn entwickelt, das Spielen selbst richtig ernst zu  
704 nehmen. (00:56:21)

705 **Daniel**

706 Dann wagen wir doch nochmal jetzt zum Abschluss einen kleinen Blick in die Zukunft.  
707 Wo siehst du den Platz der Gesellschaftsspiele oder die Gesellschaftsspiele selber in so  
708 fünf, in so zehn Jahren?

709 **Bogen**

710 Ich hoffe drauf, dass diese Entwicklung, diese Internationalisierung weiter geht und zwar eben  
711 in diesem Sinn auch, dass man lokale Besonderheiten und Spielgewohnheiten sich dabei  
712 weiterentwickeln. Das würd ich mir wünschen. Und das man eben auch spielt, nicht nur um am  
713 Ende gewinnen zu wollen, sondern dass man merkt: Auch derjenige, der verloren hat, hat am  
714 Ende ne spannende Zeit miteinander und wir überlegen uns, was eigentlich ist das faszinierende  
715 so an diesen Brettspielen? Das wär schön, wenn so eine Kultur des Spielens entstehen würde.  
716 (00:57:05)

717 **Daniel**

718 Ja, vielen Dank! Vielen Dank für deine Zeit und für das schöne Interview!

719 **Bogen**

720 Ich danke dir auch!

#### 9.2.4 Interview mit Till Engel – 25.08.20

1           **Daniel**

2           Ich möchte gern ohne weitere Umschweife einfach mal reinspringen.

3           **Engel**

4           Bitte.

5           **Daniel**

6           In diesen See voller Fragen. Und einfach mit ner ziemlich offenen, grundsätzlichen  
7           Frage anfangen: Welchen Stellenwert haben denn Gesellschaftsspiele in deinem Leben,  
8           Till? Werden da daheim regelmäßig Spieleabende veranstaltet oder wie sieht das aus?

9           **Engel**

10          Ja, als ich noch zuhause gelebt habe, war das durchaus üblich, dass man sich an Wochenenden  
11          oder an Feiertagen oder an so Sachen wie Weihnachten oder Ostern irgendwie hinsetzt und  
12          abends als Familie Brettspiele spielt. Ich glaube, damit sind wir aber nicht die einzigen so, ne?  
13          Damit stehen wir nicht allein da. Es ist nen schöner Moment, um so zusammen zu kommen.  
14          Das haben Brettspiele ja so an sich, dass man da zusammenfindet irgendwie und...nein, weiß  
15          ich nicht. Gibt ja den Klassiker, dass man darüber lacht, wie jemand bei Tabu eine furchtbar  
16          schlechte Pantomime machen muss und das erhellt dann den ganzen Abend so. Also ja.  
17          Brettspiele: Hoher Stellenwert. Auf jeden Fall. (00:57)

18          **Daniel**

19          Ja, Gesellschaftsspiele bringen einen schon irgendwie zusammen, ne? Die erschaffen  
20          Gesellschaft. Was macht denn einen guten Spieleabend dann für dich aus? Also wie  
21          sieht der aus und was nehmen die Spieler daraus mit?

22          **Engel**

23          Das Interview ist seriös, ne? Ich muss jetzt ernsthaft antworten.

24          **Daniel**

25          Du „musst“ nicht. Isn freies Land.

26          **Engel**

27          Nein. Dass alle Spaß haben. Also am Ende des Abends sollten einfach alle Spaß haben. Ich  
28          denke, dass ist die richtige Antwort.

29          **Daniel**

30          Was wär denn deine nicht so ernste Antwort gewesen?

31          **Engel**

32          Dass der Wein gut ist.

33          **Daniel**

34          Ist auch wichtig. Je nachdem, was man für nen Spieleabend überstehen muss.



35 **Engel**

36 Das ist sehr richtig, ja. „Lass uns doch ne Runde Risiko spielen! Ohoh...gibt's noch weißen  
37 Wein? Und wenn ja, wie viel?“.

38 **Daniel**

39 Es kommt ja auch immer drauf an, mit wem man Gesellschaftsspiele spielt, oder? Wie  
40 so ein Abend dann aussieht. Also dasselbe Gesellschaftsspiel kann ja mit anderen  
41 Leuten ganz anders aussehen, oder nich?

42 **Engel**

43 Jaja. Klar. Auf jeden Fall. Ja, ja. Klar.

44 **Daniel**

45 Was sind denn so deine Lieblinge unter den Gesellschaftsspielen, wenn du was spielst?

46 **Engel**

47 Ich droppe jetzt mal nen paar Namen, die man nicht zwangsläufig kennt. Es gibt das Brettspiel  
48 Adrenalin. Das ist ein unglaublich gut gelungener Versuch, die alten Unreal Tournament  
49 Videospiele in Brettspielform zu pressen. Klingt, als wäre das eigentlich nicht machbar. Wenn  
50 das mir jemand erzählt hätte, würd ich auch sagen: „Das ist doch Bullshit! Wie soll das denn  
51 funktionieren?“ Aber es funktioniert und das macht unglaublich viel Spaß. Dann das ziemlich  
52 komplexe Spiel Terraforming Mars macht mir auch ne Menge Freude und dann natürlich unsere  
53 eigenen Spiele. (02:47)

54 **Daniel**

55 Das musstest du sagen.

56 **Engel**

57 Brandsave. Brandsave.

58 **Daniel**

59 Aber spannend. Das mit dem Unreal Tournament hab ich gar nicht gekannt und gar nicht  
60 gehört, dass du da so in den Nischen unterwegs bist.

61 **Engel**

62 Was soll ich darauf jetzt sagen?

63 **Daniel**

64 Nein, ist einfach ne Feststellung. Du kennst ja aber nicht nur das ganze Thema aus der  
65 Sicht eines Verlags - darauf will ich später nochmal eingehen -, sondern auch aus der  
66 Sicht eines Autoren. Wie hast du persönlich denn hingefunden zur  
67 Gesellschaftsspieleentwicklung?

68 **Engel**

69 Ich bin Gamer gewesen, seit ich Kind bin oder spätestens seit ich Teenager bin. Auf  
70 Videospielebasis. PC. Konsole. Und dann eben, wie gesagt, mit meinen Eltern, meiner Familie,  
71 relativ viel Brettspiele gespielt. Das heißt, Gamer oder Spieler war ich eigentlich immer schon.

72 Und das dann, als ich meine Ausbildung fertig hatte und ich nach der Arbeit irgendwie nach  
73 Hause kam und dann nichts mehr hatte, was mich so richtig gefordert hat, hat ne Lücke  
74 hinterlassen. Die hab ich dann gefüllt mit der Idee: Wie wärs denn, wenn ich irgendwas Eigenes  
75 erschaffe? Wenn ich irgendwas Eigenes kreierte so, ne? Und dann gibt es relativ viele Optionen  
76 so, aber da meine Gesangskünste beschränkt sind, fiel Gesang weg so, ne? Da meine  
77 Zeichenkünste auch sehr, sehr minimalistisch sind, war auch Zeichnen keine Option. Ich hab  
78 mich auch als Autor versucht. Also für Bücher. Das hat keine besonders prächtigen Früchte  
79 getragen. Das heißt, eigentlich wars nur sinnvoll, aus dem jahrelangen Hobby, dass nämlich  
80 mich mit begleitet hat durch meine Kindheit, durch mein Erwachsenwerden, mich mit geformt  
81 hat, daraus dann auch was Eigenes zu machen so, ne? Eigentlich war das nen sehr natürlicher  
82 Pfad, wenn man ehrlich ist. (04:37)

83 **Daniel**

84 Das heißt, du hast in dem Fall zuerst gesucht: „Okay, was möchte ich jetzt schaffen?“  
85 Und dann bist du auf diese Brettspielidee gekommen? Oder kam zuerst dir die Mechanik  
86 in den Kopf und dann hast du gemerkt: „Okay, ich sollte vielleicht Gesellschaftsspiele  
87 entwickeln.

88 **Engel**

89 Zuerst war der Wunsch da, etwas zu erschaffen. Dann war die Frage: Was kann man denn  
90 erschaffen? Dann kam relativ schnell die Idee: Ah, Spiele. Spiele formen mich, ne? Spiele  
91 machen mir Spaß. Die Mechanik hat sich ergeben daraus, dass ich...ich glaub vier oder fünf  
92 unterschiedliche Spiele, also Brettspiele und Computerspiele, die ich selber sehr, sehr gerne  
93 gespielt hab damals, hab ich die besten Elemente genommen und versucht, daraus ein Spiel zu  
94 machen. Und das ist dann mein Erstlingswerk, mein Debutprojekt geworden. Das heißt, die  
95 Mechanik hat sich ergeben durch die Kombination von vielen anderen Spielen, deren Parts ich  
96 zusammenfassen wollte. (05:29)

97 **Daniel**

98 Du hast gerade diese Inspiration schon erwähnt und das Spannende ist ja, das hab ich  
99 auch sofort erkannt, als ichs zum ersten Mal gesehen hab, das Spiel, dass du auch dir  
100 Inspirationen aus digitalen Spielen gezogen hast, nich wahr? Vielleicht kannst du kurz  
101 erläutern, was dich dabei so inspiriert hat und wie das alles so in deinen Kopf kam. In  
102 welcher Reihenfolge vielleicht.

103 **Engel**

104 Es gibt ein sehr altes Computerspiel. Das nennt sich „Battle for Wesnoth“. Das ist ein absolutes  
105 Nischenprodukt auf jeden Fall. Aber ich hab das viele, viele, viele Jahre lang ausgiebig gespielt.  
106 Und das ist nen rundenbasiertes Strategiespiel. Und das hat mein Spiel mit diesem Spiel  
107 gemeinsam. Und es hat sich unfassbar gut angeboten, um Teile davon in ein analoges Spiel zu  
108 bringen, weil es eben rundenbasiert war, ne? Rundenbasiert ist immer schon mal gut, für  
109 analoge Spiele. Ja, so irgendwie. Hat das die Frage beantwortet? (06:33)

110 **Daniel**

111 Ja, aber war „Battle for Wesnoth“ denn dann die einzige Inspiration oder was war da  
112 noch bei?

113

114

115 **Engel**

116 Das einzige digitale Spiel. Die anderen Projekte waren...oder die anderen Ursprünge für Ideen  
117 waren analog.

118 **Daniel**

119 Und...um da nochmal ein bisschen nachzuhaken...

120 **Engel**

121 Achso, willst du die auch noch hören?

122 **Daniel**

123 Ja, gerne.

124 **Engel**

125 Oh, ich müsste nachgucken. Ich hab das in einem meiner allerersten Videos zu diesem  
126 Thema...hab ich das ausgeführt. Aber das ist jetzt schon vier Jahre her oder dreieinhalb oder  
127 so. Ich müsste das jetzt nachgucken.

128 **Daniel**

129 Alles gut. Ne, aber das ist dann aber das Spannende. Das da irgendwie digitale und  
130 analoge Spiele sich die Hand geben son bisschen. Ich hatt mit nem Professor auch schon  
131 das Interview gemacht. Mit dem Herrn Professor Junge und der fand es auch gut, dass  
132 es da so ne Symbiose gibt, aber er sagt, diese Symbiose zwischen digitalen und analogen  
133 Spielen, die wird sich nich wirklich durchsetzen. Um da ganz kurz mal nen Exkurs zu  
134 machen: Glaubst du, diese mit App unterstützten Spiele haben Zukunft?

135 **Engel**

136 Doch! Ich muss dem sofort widersprechen. Deinem Professor. Also wenn du dir die Neuheiten  
137 im letzten Jahr auf der Messe in Essen anguckst. Es gibt ja immer ne Neuheitenshow auf der  
138 großen SPIEL in Essen. Und wenn du da mal rumläufst und dich umguckst, wie neue Spiele  
139 aussehen, was deren Features sind, dann ist das auf jeden Fall ein klares Anzeichen dafür, dass  
140 die Symbiose zwischen digitalen Spielen oder appgestützten Spielen...dass das absolut auf dem  
141 Vormarsch ist. Ich denke da nicht nur an so Spiele wie „Unlock!“. Das ist son Exit-Game-Genre  
142 mäßiges Kartenspiel. Gibt's inzwischen, glaub ich, vier oder fünf Versionen von, die alle  
143 appgestützt sind. Also ohne die Appunterstützung könnte man diese Spiele so in der Form gar  
144 nich spielen so, ne? Also is nich nur appgestützt. Es basiert darauf, dass man die App daneben  
145 legt auf seinem Smartphone so, ne? Und letztes Jahr gabs ne Neuheit, das war ein Quizspiel.  
146 Ich glaub, „Quiz it“ oder so ähnlich hieß das. Nagel mich nicht drauf fest. Aber es war genauso.  
147 Du musstest son Pad - also nen iPad oder ne andere Form von Pad halt irgendwie, ne? - in die  
148 Mitte des Spielkreises legen und das Spiel hast du drum herum aufgebaut. Und das ganze Spiel  
149 lief über die App so, ne? Und auf der App kamen die Fragen und dann...Also ich denke, das ist  
150 auf jeden Fall auf dem Vormarsch. Das wird das nicht ablösen. Es wird immer Brettspiele  
151 geben, die ohne Appunterstützung funktionieren. Gar keine Frage. Aber es wird in der Zukunft  
152 vermehrt Brettspiele und Kartenspiele geben, die mit Apps daherkommen. Zum Teil auch  
153 einfach nur als Flavor, um zum Beispiel einen Geschichtenerzähler zu haben, der, während die  
154 Spieler irgendetwas tun, dann nebenbei noch Geschichten erzählt oder um Atmosphäre zu  
155 erschaffen. Oder einfach bei, also gerade bei Quizspielen isses natürlich super geil, ne App zu  
156 haben. Weil wenn du son Quizspiel kaufst und du spielst das irgendwie 30 mal, ist die Gefahr,  
157 dass du nach x vielen Runden dann alle Fragen mal gehabt hast. Und dann musst du irgendwie

158 neue Fragen kaufen, ne? Doof. Sicher entspannt, wenn du ne App hast und die App einfach alle  
159 paar Monate geupdated wird und da 50 neue Fragen reingeladen werden von den  
160 Programmierern so, ne? Also ich denke, das ist auf jeden Fall auf dem Vormarsch und das  
161 werden wir in Zukunft auch öfter sehen. (10:13)

162 **Daniel**

163 Dann nochmal darauf aufbauend vielleicht die Frage...weil jetzt aktuell durch Corona  
164 vor allem weichen viele darauf aus, die ganzen Brettspiele, die es ja gibt, digital zu  
165 spielen. Also ich werf mal den Tabletop Simulator son bisschen als Begriff in die Runde.  
166 Denkst du, durch dieses digitale Spielen der Brettspiele geht son bisschen  
167 Gesellschaftsspielkultur, Gesellschaftsspielatmosphäre verloren?

168 **Engel**

169 Das ist nicht meine Wahrnehmung. Ich hab das Gefühl, die Menschen vermissen das analoge  
170 Brettspielen jetzt in dieser Pandemie besonders. Das ist jetzt aber nichts, was wir jetzt gerade  
171 erst merken, sondern die Szene hat sich in den letzten fünf, sechs Jahren ja enorm entwickelt.  
172 Also das ist meine Vermutung, ja? Ich vermute, der Hype, den wir in der Brettspielwelt erleben,  
173 der sich übrigens darin manifestiert, dass alle Brettspielmessen und -conventions der letzten  
174 fünf Jahre enorm gestiegen sind, die Verkaufszahlen im Brettspielsektor auch gestiegen sind,  
175 es überall regelmäßig jedes Jahr neue Events und Conventions gibt, die aus dem Boden  
176 gestampft werden, weil es immer noch Bedarf daran gibt so, ne? Also den Hype, den Wunsch  
177 nach analogen Brettspielen und Kartenspielen, den sieht man allein schon an den Zahlen so,  
178 ne? Aber ich glaube, dass is ne Gegenbewegung zu den digitalen Spielen. Weil das sieht man  
179 ja auch daran: Wer sind die häufigsten Kunden oder die häufigsten Abnehmer in diesem Sektor?  
180 Das sind nämlich Menschen zwischen im Schnitt 30 und 50. Das sind die Menschen, die  
181 vielleicht gerade zu alt sind, um noch mit den Videospielen aufgewachsen zu sein oder gerade  
182 zu alt sind, um da noch richtig reingerutscht zu sein, ne? Weil die Generation, die jetzt  
183 sozusagen zwischen 20 und dreißig sind, also uns beide zum Beispiel, ne? Wir sind ja  
184 aufgewachsen mit Videospielen. Ohne Frage so, ne? Für uns ist das totaler Standard so, ne?  
185 Aber wenn ich jetzt an meine Eltern denke oder auch an Leute, die ein paar Jahre jünger sind,  
186 für die war das noch nicht Standard. So und ich denke, dass sind jetzt die Menschen, die ihre  
187 Kinder so nach und nach ausm Haus werfen. So die Kinder ziehen irgendwie aus. Die haben  
188 jetzt irgendwie Zeit und dann suchen sie sich eben mit ihren befreundeten Pärchen so irgendwie  
189 wieder Brettspiele und kommen so zusammen, ne? Und ich glaube, es gibt generell auch so ne  
190 Gegenbewegung zu digitalen Spielen, die natürlich, weil man sie in der Regel allein vor seinem  
191 PC verbringt...da fehlt diese soziale Komponente zum Teil. Und ich glaube, da gibt's  
192 sozusagen die Gegenbewegung: „Lasst uns doch mal wieder zusammenkommen irgendwie!“  
193 So Face-to-Face miteinander quatschen. Und die Pandemie, die wir jetzt gerade erleben, die  
194 natürlich das Spielen in größeren Gruppen schwierig macht an so vielen Events und  
195 Spieletreffen ausgefallen sind oder ausfallen. Die wird dieses Bedürfnis nach Zusammenkunft  
196 und nach sich zusammen irgendwie abends an nen Tisch setzen und zusammen mit nem Bier  
197 irgendwie nen paar Runden schlag mich tot irgendwas spielen so, ich glaub, das wird das nur  
198 verschärfen. Das heißt, sobald die Pandemie vorbei ist oder wir das Gefühl haben, wir können  
199 uns wieder sicher und ohne große Sorge vor ner Ansteckung treffen, wird das wieder  
200 aufflammen, und zwar vermutlich stärker, als wirs vorher erlebt haben. Es gab ja vorher  
201 schon...also in jeder Stadt, in der man wollte, konnte man an so regelmäßigen Brettspieltreffen  
202 teilnehmen so, ne? Das wird wieder aufflammen, sobald wir uns zum Beispiel alle geimpft  
203 haben oder so, ne? (13:42)

204

205 **Daniel**

206 Ja, das ist nen schöner optimistischer Gedanke. Der gefällt mir sehr gut. Um nochmal  
207 son bisschen auf deine Gesellschaftsspielautorenkarriere zurückzugehen: Am Anfang  
208 eines Gesellschaftsspiels steht ja erstmal die Idee. Und dann kommt irgendwann, wenn  
209 man das son bisschen ausgefuchst hat, dieser berühmt berüchtigte Papierprototyp, nich  
210 wahr? Wie sieht der aus? Wie sah der vielleicht bei Adellos aus?

211 **Engel**

212 Genau so. Also das beginnt damit, dass man mit seinem eigenen Drucker zuhause nen bisschen  
213 rumbastelt und versucht, da irgendwie mit Kuli, Bleistift und Lineal rumzuwurschteln.  
214 Irgendwann geht man dann zum Copyshop um die Ecke und lässt sich seine Prototypen auf  
215 etwas dickerem Papier ausdrucken. Aber dieser Weg ist mega üblich und ich würd sagen, auch  
216 einer der besten Wege. Weil es halt erstmal preiswert ist und du hast genug stuff, also Material  
217 in der Hand, um zu gucken, ob das denn funktioniert. Das sah bei Adellos ganz genauso aus.  
218 (14:40)

219 **Daniel**

220 Und wie viel verändert sich dann noch üblicherweise während dieser Testphase?

221 **Engel**

222 Ich denke, das hängt stark von der Erfahrung des Autoren ab. Von dem Material, was du  
223 brauchst und von dem Volumen des Spiels. Wenn ich jetzt an unsere neuesten Projekte denke,  
224 also sowohl an Woods of Tarnaris als auch an Strife of Gods: Bei denen gab es in beiden Fällen  
225 diesen Papierprototypen schon nicht mehr. Den gab es gar nich mehr. Sondern die ersten  
226 Prototypen waren dann schon vernünftig von ner Druckerei in Pappe ausgedruckt und mit  
227 beschnittenen Kartenrändern und dann...da waren schon semiprofessionelle Grafiken drauf so,  
228 ne? Das is nen Testament dazu, wie schnell man lernen kann und wie schnell man so  
229 Entwicklungsphasen vorantreiben kann, wenn man erste Erfahrungen darin gesammelt hat so,  
230 ne? (15:37)

231 **Daniel**

232 Ja. Und wenn dann dieser Prototyp besteht, aus welchem Material auch immer, wie hast  
233 du das damals getestet? Von wem hast du testen lassen? Vielleicht Familie, Freunde,  
234 vielleicht Fremde Spielgruppen? Und wie ist dieses Testen vielleicht aktuell in dieser  
235 Pandemiesituation doch irgendwo schwieriger?

236 **Engel**

237 Meine erste Empfehlung ist immer: Brettspielgruppen und Autorentestgruppen. Es gibt, also  
238 jedenfalls in den größeren Städten – ich kenn das auf jeden Fall aus Köln und Frankfurt – gibt  
239 es Autorentruppen, Autorengruppen. Die treffen sich entweder ein- oder zweiwöchig und da  
240 kommen einfach nur Brettspielautoren oder angehende Brett- und Kartenspielautoren und  
241 zeigen sich gegenseitig ihre Prototypen und versuchen sich gegenseitig bei der Entwicklung zu  
242 helfen. Natürlich, sowas findet jetzt im Augenblick Corona- oder Covidbedingt natürlich  
243 seltener statt. Ich kann das aber empfehlen, sobald das wieder möglich ist. Das Gleiche gilt für  
244 so Brettspielrunden. Da gibt es fast auch...also fast immer auch zwei bis drei Leute, die sich  
245 die Zeit nehmen, um einen Prototypen zu spielen. Für mein erstes Debutprojekt war es  
246 tatsächlich so, dass ich im Rahmen meiner Tätigkeit als Erzieher in einem Hort, in einer  
247 Nachmittagsbetreuung in ner Ganztagsgrundschule...da konnt ich mit den Viert- und

248 Drittklässlern meines Hortes über zwei Jahre hinweg an meinem ersten Prototypen basteln und  
249 fast täglich spielen und regelmäßig entwickeln. Das war sehr lucky. (17:06)

250 **Daniel**

251 Du hast gerade die Zahl erwähnt: Zwei Jahre. Zwei Jahre lang hast du daran gebastelt.  
252 Warens zwei Jahre? Wars nen bisschen mehr? Wie lange war dein erstes Projekt in, ich  
253 sag mal, Produktion, in Entstehung?

254 **Engel**

255 Angefangen hab ich im Frühling 2016 tatsächlich, spezifisch an meinem ersten Debutprojekt  
256 zu arbeiten. Und 2018 im Herbst hab ich es veröffentlicht. Also man kann schon von zwei  
257 Jahren sprechen.

258 **Daniel**

259 Lass uns mal woanders hingehen, und zwar...meinst du, aufgrund deiner Erfahrung  
260 einfach als Gesellschaftsspielautor auch, der Prozess der Spieleentwicklung eines  
261 Gesellschaftsspiels ist zu vergleichen mit dem Schreiben eines Buches oder dem Malen  
262 eines Kunstwerks? Weil in allen Fällen wird ja eine Idee, die der Autor oder der Künstler  
263 hat, in ein Projekt reingepresst oder nicht?

264 **Engel**

265 Ich glaube, es ist maximal ein ähnlicher Prozess, aber nur schwer vergleichbar. Ein Buch  
266 schreibt ja in der Regel nur ein Autor, vielleicht mal zwei und nachher kommt noch nen Lektor  
267 und lektoriert das irgendwie, ne? Aber die Geschichte und der tatsächlich kreative Prozess  
268 involviert ja in der Regel nur sehr, sehr wenig Leute. Das ist bei nem Brettspiel aber anders so.  
269 Da ist das Team, jedenfalls meiner bisherigen Erfahrung nach, deutlich größer, involviert mehr  
270 Menschen, die auch alle ihren Input dazugeben und die Entwicklung beeinflussen. Es ist ne  
271 sehr viel größere Kollaboration und nen Zusammenspiel. Es beinhaltet deutlich mehr  
272 Kommunikation und immer wieder Austesten von Mechaniken, als das bei nem Buch der Fall  
273 ist. (19:01)

274 **Daniel**

275 Hmhm. Die Erfinder von Gesellschaftsspielen, die Autoren von  
276 Gesellschaftsspielen...es hat ja nen bisschen sehr lang gebraucht, bis die überhaupt auf  
277 den Schachteldeckeln aufgetaucht sind. Ich hab hier nen Zitat von Max Jürgen Kobbert.  
278 Das ist der Autor des Spiels „Das verrückte Labyrinth“ und der hat gesagt: „Während  
279 in der Kunst der Schöpfer in den Vordergrund tritt und oft Kultstatus genießt, wird der  
280 Erfinder eines Spiels von den meisten Menschen kaum zur Kenntnis genommen.“  
281 Anhand deiner Erfahrung: Wie ist deine Meinung zu dieser Aussage?

282 **Engel**

283 Das hat sich auf jeden Fall gewandelt. Es gab ja son großen...das kannst wahrscheinlich sogar  
284 recherchieren, ne? Ich glaube, das hat sogar nen Namen und ich glaub, es hat...heißt das nicht  
285 „Der Bierdeckelprotest“ oder so ähnlich? Es gab nen großen Aufschrei irgendwann. Da haben  
286 sich ganz viele Autoren von Brettspielen zusammengetan und gesagt: „Ab jetzt möchten wir,  
287 ab jetzt verlangen wir, dass Verlage unseren Namen vorne auf die Packung draufschreiben.“  
288 Man kann das recherchieren. Ich hab den Namen nicht mehr aufm Schirm, aber du kannst ihn  
289 ja bei Gelegenheit einfügen. Und seitdem ist das so und seitdem wird das so gemacht. Ich bin  
290 ja so glücklich, dass ich mit meinen Projekten in der Zeit angefangen habe, als das schon längst

291 Standard war. Es war gar keine Frage mehr, ob der Autor vorne draufsteht oder nicht. Das war  
292 gegeben so, ne? Inwiefern Brettspielautoren berühmt werden, weiß ich nicht. Vermutlich  
293 deutlich weniger berühmt als erfolgreiche Buchautoren. Aber es gibt natürlich jetzt schon ein  
294 paar Sternchen, so kleine Stars, in der deutschen Brettspielwelt, wo man sozusagen dann das  
295 Spiel einfach...also nen neues Spiel von nem gewissen Autoren einfach deswegen kauft, weil  
296 der Name des Autoren draufsteht, ohne sich vorher ne Review dazu angesehen zu haben. Weil  
297 man einfach dem Autoren vertraut, dass der seinen skill beherrscht. Und auch ich hab schon  
298 erste Erfahrungen damit gemacht, dass Leute tatsächlich auf Messen mein neuestes Projekt  
299 gekauft haben, ohne es einmal zu spielen. Nur weil sie wussten, dass ich da mit involviert war.  
300 Also es gibt das schon. Sicherlich weniger intensiv als bei Büchern, aber ich denke, das gibt es.  
301 Ja. (21:14)

302 **Daniel**

303 Glaubst du, dass...weil bei Büchern, da gibt's ja immer diesen einen Autor und der hat  
304 so ne gewisse, ich sag mal, besondere Handschrift, die man dann gerne liest. Meinst du,  
305 bei Gesellschaftsspielautoren, die schon mehrere Projekte veröffentlicht haben, gibt's  
306 dann auch so ne kleine Handschrift, die man in den Mechaniken sieht oder -

307 **Engel**

308 Ja, auf jeden Fall. Absolut. Ja.

309 **Daniel**

310 Hast du da...nochn Beispiel zu? Nen paar mehr Gedanken, die dir einfallen?

311 **Engel**

312 Nö.

313 **Daniel**

314 Okay, cool. Danke.

315 **Engel**

316 Nein, ich glaube, Brettspielautoren entwickeln natürlich über die Zeit Mechaniken, die ihnen  
317 besonders gut gefallen. Und wenn du ne Mechanik hast, die dir nicht nur selber gefällt, sondern  
318 von der du dann auch merkst, dass sie vielleicht auch erfolgreich ist und gut funktioniert, dann  
319 verwendest du die natürlich immer wieder gerne, ne? (22:08)

320 **Daniel**

321 Hmhm. Ja, nachvollziehbar. Ich möchte gern auf deinen großen Schritt eingehen vom  
322 Gesellschaftsspielautor...was heißt plötzlich, aber zum Geschäftsführer des eigenen  
323 Verlags zu werden...warum hast du dich dazu entschieden? Wie kam das?

324 **Engel**

325 Egoboost. Andere kaufen sich nen Auto, ich musste ne Firma gründen. Okay, nein. Wir wollten  
326 ernst genommen werden. Also wir wollten nicht mehr nur der kleine Autor sein, der irgendwie  
327 in seinem Kinderzimmer irgendwie irgendwas zusammenbastelt, sondern wir wollten als Firma  
328 auftreten. Wir wollten als offizielle GmbH irgendwie mit Händlern und mit Großhändler, mit  
329 anderen Verlagen, mit anderen Autoren auf ner anderen Basis kommunizieren können. Und  
330 haben uns darum entschieden, einen Verlag zu gründen. Es gibt nicht einen großen Grund dafür,  
331 sondern es gibt ganz viele kleine Gründe. Wir wollten zum Einen unterschiedliche Spiele von

332 unterschiedlichen Autoren unter ein Dach zusammenbringen und für uns war dann im letzten  
333 Jahr tatsächlich der Schritt zum eigenen Verlag einfach die richtige Entscheidung oder hat sich  
334 irgendwie richtig angefühlt aufgrund von ganz vielen kleinen Punkten so. Ist keine schöne  
335 Antwort, aber besser kann ichs nicht erklären. (23:42)

336 **Daniel**

337 Doch, ich mein, is ehrlich. Und das ist doch auf jeden Fall auch ne gute Zeit dafür, nich  
338 wahr? Weil der Brettspielmarkt in Deutschland ja größer denn je ist aktuell und ich  
339 denke, da ist Potenzial da, um einfach mal was auszuprobieren und es scheint ja auch  
340 ganz gut zu funktionieren. Und du hast ja auch sehr große, ich sag mal, Vorstellungen  
341 und Projektvorstellungen vor allem, weil du nicht unabhängige Projekte in deinem  
342 Verlag unterbringst, sondern irgendwie haben die alle so ein Ziel, ein Universum, nich  
343 wahr?

344 **Engel**

345 Du hast meinen Größenwahnsinn sehr gut beschrieben. Nein, genau. Ich bin aufgewachsen mit  
346 Mittelalterfantasyuniversen wie Herr der Ringe oder Warcraft und jetzt in letzten Jahren  
347 natürlich populär geworden: Game of Thrones. Also A Song of Ice and Fire. Das sind ja alles  
348 inzwischen sehr populäre Mittelalterfantasyuniversen und im Rahmen dieser Universen gibt es  
349 unglaublich viele Produkte in allen Medienbereichen. Also für Herr der Ringe als Beispiel, da  
350 gibt's natürlich die Bücher, Hörspiele, Filme, ganz viele Spiele, also Videospiele. Auch  
351 haufenweise Brettspiele davon so, ne? Merchandise und alles Mögliche, ne? Du kannst bei dir  
352 zuhause nen ganzes Zimmer irgendwie ausstatten nur mit Herr der Ringe – Stuff und vermutlich  
353 kriegst du nicht mal alles rein. Und ich find die Idee von einem zusammenhängenden  
354 Fantasyuniversum...hat mir immer schon gefallen, ne? Und als ich dann entschieden habe, was  
355 eigenes zu erschaffen, kam mir dann doch sehr schnell die Idee: Wie wäre es denn, wenn ich  
356 nicht nur irgendwie ein losgelöstes, eigenes Spiel erschaffe, sondern wenn ich den ersten Schritt  
357 wage dahin, ein ganzes Fantasyuniversum zu erschaffen. Und kaum war die Idee in meinem  
358 Kopf entsprungen, hab ichs sofort geliebt so, ne? Also die Idee, irgendwie Charaktere zu  
359 erschaffen. Figuren, Helden, deren Geschichten man dann erzählen kann. Die dann Abenteuer  
360 bestreiten und dann erschafft man unterschiedliche Spiele und wenns gut läuft, entdeckt man  
361 bestimmte Figuren in Spielen mal wieder und sagt: „Ah! Die Figur kannt ich aus dem und dem  
362 Spiel schon!“ Und irgendwann kann man dann nen Comic machen oder nen Buch und dann die  
363 Geschichte von ner Figur, die jemand aus dem Spiel schonmal gesehen hat, nochmal  
364 weitererzählen und so, ne? Die Idee fand ich faszinierend. Das hat mich dann total gepackt, die  
365 Idee irgendwie. Also so über...etwas unklassisch womöglich ne, weil die klassischen  
366 Fantasyuniversen alle aus Büchern entsprungen sind und dann später in andere Medien  
367 überggesprungen sind und dann später sozusagen zu Spielen oder zu Filmen wurden. Hier nen  
368 etwas unklassischeren Ansatz zu wählen und aus dem Spielebereich heraus ein  
369 Fantasyuniversum zu erschaffen, was dann später in unter anderem Bücher enden kann. Aber  
370 die Idee hat mir unglaublich gut gefallen und das hab ich dann auch einfach gemacht. Ich  
371 dachte: „Niemand hält mich auf so. Schlimmstenfalls fall ich damit auf die Nase und das Projekt  
372 wird nix und dann wars aber nen Versuch wert und bestenfalls gelingt es mir.“ Und seitdem  
373 mach ich das. Und mit zunehmendem Erfolg, wenn ich da mal ganz, ganz stolz drauf sein darf.  
374 (26:52)

375 **Daniel**

376 Das heißt, du hast es noch nicht bereut, weils einfach sehr viel Arbeit ist, sondern du  
377 bist auf jeden Fall noch motiviert und gut dabei, oder was?

378



379 **Engel**

380 Wie viel Arbeit das tatsächlich werden wird, konnt ich am Anfang gar nicht einschätzen. Das  
381 ist jetzt so, dass ich im Augenblick, wenn ich heute mich hinsetze und sage: „Heute möchte ich  
382 an unserer Firma, an Adellos arbeiten“, dann besteht meine Arbeit inzwischen fast nur noch aus  
383 Organisation und wenig tatsächlich noch aus tatsächlicher Entwicklung, weil die Verlagsleitung  
384 und vor allen Dingen die Organisation und die Leitung und die Begleitung von vielen  
385 unterschiedlichen Projekten natürlich in erster Linie Organisation bedeutet. Das hab ich mir am  
386 Anfang gar nicht so ausgemalt, aber es macht mir trotzdem viel Spaß. Auch wenn es ne Menge  
387 Arbeit ist. Was man lernen muss über kurz oder lang und was ich auch über kurz oder lang  
388 irgendwann gelernt habe auf die harte Tour tatsächlich ist, dass man Aufgaben gut dirigieren  
389 können muss. Man muss gut verteilen. Also man muss Aufgaben an Teammitglieder verteilen,  
390 aber man muss auch seine Aufgaben in seinem eigenen Tag, seiner eigenen Woche und im  
391 eigenen Monat gut verteilen, um sich selbst nicht zu überlasten und um selbst sozusagen ne,  
392 noch „sane“ zu bleiben. (28:06)

393 **Daniel**

394 Hattest du damals dein Debutprojekt ohne Verlag veröffentlicht oder auch schon unter  
395 deinem eigenen?

396 **Engel**

397 Ne genau. Mein allererstes Spiel, die Adellos First Edition, ist noch im sogenannten  
398 Eigenverlag, also im Kleingewerbe erschienen. Und erst 2019 hab ich dann tatsächlich den  
399 richtigen Verlag, der dann auch Adellos heißt, gegründet. Und dann unser erstes Verlagsprojekt  
400 war Woods of Tarnaris: Path to Luslaria, das dann unter diesem Verlag erschienen ist. (28:40)

401 **Daniel**

402 Hattest du mit deinem Debutprojekt versucht, andere Verlage anzusprechen?

403 **Engel**

404 Jein. Vermutlich hätte ich, wenn ich intensiv genug gesucht hätte und mir selbst genug Zeit  
405 gelassen hätte, hätte ich vermutlich einen Verlag finden können, der es in irgendeiner Form  
406 nehmen wollte oder hätte nehmen können. Aber: Ich wusste aufgrund von Recherche und  
407 Gesprächen mit Menschen aus der Szene schon, dass wenn Verlage ein Projekt nehmen, sie  
408 dem Autoren die Rechte an diesem Spiel in der Regel abkaufen, woraufhin sie mit dem Spiel  
409 dann machen können, was sie wollen und der Autor am Ende nur so zwischen fünf und zehn  
410 Prozent von den Gewinnen des Spiels bekommt. Das heißt natürlich für den Autoren zum einen,  
411 dass er sich keine Gedanken mehr machen muss. Er kann das Projekt sozusagen als  
412 abgeschlossen abhaken und dann nur darauf warten, dass der große Geldregen irgendwann  
413 kommt. Aber es heißt zum anderen natürlich, dass du dein Projekt aus der Hand gibst und wenns  
414 schlecht läuft, sieht es nachher ganz anders aus und heißt ganz anders und spielt sich ganz  
415 anders, als das, was du ursprünglich erschaffen wolltest. Wäre ich jetzt bei dem Gedanken  
416 geblieben: „Okay, ich will nur irgendwie ein Brettspiel erschaffen, einfach um was Eigenes zu  
417 schaffen oder um damit irgendwie Geld zu verdienen und gut is“, dann wäre der Ansatz, mich  
418 an andere Verlage zu wenden, natürlich der richtige Weg gewesen. Aber da ich ja relativ schnell  
419 auf die Idee kam, ein ganzes Universum zu bauen, dass zusammenhängend ist und wo ich die  
420 Geschichten und die Stories und die Schicksale der einzelnen Figuren und der ganzen Welt über  
421 viele Projekte hinweg stretchen möchte...ab dem Zeitpunkt war natürlich der Weg zu einem  
422 anderen Verlag eigentlich ausgeschlossen. Weil sobald die an der Geschichte was rumändern

423 oder das Aussehen der Figuren ändern oder das Setting, das ganze Setting des Spiels ändern,  
424 hätte es nicht mehr in mein Universum gepasst. (30:38)

425 **Daniel**

426 Ja und wenn man eine Gesellschaftsspielidee hat, einen Prototypen und sucht sich nen  
427 Verlag, wie autorenjungfrauenfreundlich ist denn diese Gesellschaftsspielszene? Also  
428 wird man da schnell irgendwie übern Tisch gezogen?

429 **Engel**

430 Über den Tisch gezogen wird man als Autor im Schnitt gar nich. Das kann man immer sagen.  
431 Allerdings was sehr wahrscheinlich ist, ist, dass du entweder keine Antworten bekommst oder  
432 vorrangig Absagen auf deine Spielidee. So. Also ich kenn ein paar Autoren, die machen das  
433 inzwischen hauptberuflich. Die entwickeln oder erfinden oder erschaffen über den Zeitraum  
434 von einem Jahr zwischen 20 und 50 unterschiedliche Spiele. Also Spielkonzepte. Spielideen.  
435 Davon werden dann aber nur vielleicht zwei bis drei pro Jahr veröffentlicht und der ganze Rest  
436 wird von den Verlagen abgelehnt oder wird erstmal aufgeschoben oder landet eben im Keller,  
437 im Archiv so und wird nie realisiert. Also man wird nicht abgezogen. Das hab ich noch nie  
438 gehört bisher, dass Autoren von Verlagen abgezogen wurden. Aber ganz häufig hör ich von  
439 Autoren, die sich an große Verlage wenden oder die hauptberuflich Autor sind, dass der  
440 Großteil, also prozentual gesehen der absolute Großteil ihrer Ideen, abgelehnt wird und nur die  
441 wenigsten Ideen tatsächlich Fuß fassen können. (32:00)

442 **Daniel**

443 Und wenn ich nen Verlag suche mit meiner Gesellschaftsspielidee, wie bau ich da am  
444 besten Kontakt auf? Bzw. was muss ich haben, damit ich gute Chancen hab,  
445 angenommen zu werden?

446 **Engel**

447 Es gibt die Wege digital und analog. Also auf den großen Messen, ich erwähn jetzt nochmal  
448 die SPIEL, einfach weil sie die größte Messe ist und immer nen gutes Beispiel. Du kannst  
449 dich auf so Messen, kannst du dir Slots reservieren – das kostet in der Regel nichts – bei den  
450 großen Verlagen. Die haben dann Redakteure, die nichts anderes machen als den ganzen Tag  
451 20 oder 30 Autoren und deren Projekte und erste Prototypen zu sehen und zu beurteilen. Du  
452 kannst dich einfach auf so ner Messe bei so nem Verlag melden, dir nen Slot reservieren und  
453 so sagen: „Hier, ich hab ne Idee! Ich möcht die euch gerne an diesem und diesem Tag  
454 präsentieren.“ Dann hast du son Zeitfenster von 15 – 20 Minuten Zeit. Die meisten großen  
455 Verlage haben aber auch auf ihren Homepages gewisse Landing Spots, wo du digital deine  
456 Prototypen einreichen kannst. Also es wird Autoren eigentlich nicht besonders schwer  
457 gemacht, ihre Spiele anzubieten an große Verlage. Aber wie gesagt: Das heißt noch lange  
458 nicht, dass die auch angenommen werden. (33:13)

459 **Daniel**

460 Ja. Und wenn ich...angenommen ich stell nem Verlag meine Idee vor. Die ist dann aber  
461 noch nicht urheberrechtlich geschützt, ne? Das heißt, potenziell könnte der Verlag ja die  
462 Idee einfach nehmen, mit mir keinen Vertrag eingehen und mein Spiel ohne mich  
463 entwickeln oder nicht?

464

465

466 **Engel**

467 Brettspiele definieren sich dadurch, dass sie Spielregeln haben. Das ist der Kern eines  
468 Brettspiels. Und Spielregeln fallen unter die Kategorie „Anweisungen an den menschlichen  
469 Verstand“. Und das kann man nicht patentieren lassen. Also nein. Du kannst ne Spielidee nicht  
470 schützen lassen.

471 **Daniel**

472 Ja ist doch traurig oder nicht?

473 **Engel**

474 Kommt drauf an. Also wenn man sich jetzt Sorgen machen müsste oder die Erfahrung gemacht  
475 hätte, dass Spieleideen regelmäßig gestohlen werden, dann wäre das schade. Aber das ist nicht  
476 der Fall so. Das ist einfach nicht gegeben. Es kommt eigentlich nie vor, dass Spieleideen den  
477 Autoren gestohlen werden. (34:08)

478 **Daniel**

479 Okay, das ist auf jeden Fall nen bisschen beruhigend. Ich möchte jetzt nen bisschen  
480 drauf eingehen, wie die Zusammenarbeit mit dir und Thomas Sellner, dem Autor von  
481 Strife of Gods, funktioniert hat und vielleicht sogar begonnen hat. Also wie hat Thomas  
482 dich/euch gefunden und wie lief der erste Kontakt so ab?

483 **Engel**

484 Ich war 2019, glaub ich, war ich auf der Brett. Das ist ein kleines Brettspielevent in Hamburg  
485 und dort hat eine andere befreundete Autorin, mit der wir auch schon ab Mai  
486 zusammenarbeiten, die hat mir Thomas empfohlen und dann hat eine...auf demselben Event  
487 kurz danach hat eine Besitzerin eines Spiel Ladens, nämlich die Besitzerin des Spiel Ladens  
488 „Würfel & Zucker“, auch in Hamburg stationiert, hat mich dann auch dem Thomas empfohlen.  
489 Also da hatten mehrere Menschen versucht, Thomas, den angehenden Autoren, mit Till, dem  
490 jungen Verlagsgeschäftsführer, zusammenzubringen. Und dann wurde ich sozusagen  
491 tatsächlich physisch zu Thomas hingeschoben. In den Raum rein bugsiiert. Weil der einen  
492 Verlag für seine Spiele gesucht hat und dann hat er mir einige von seinen Spielen gezeigt. Ich  
493 glaube, fünf oder sechs Spiele. Die fand ich erstmal alle scheiße und wollte davon keins haben.  
494 Und dann haben wir uns...also ich hab gesagt: „Ne, hm. Find ich alle langweilig.“ Und dann  
495 haben wir uns auf der Brettspielmesse SPIEL in Essen kurz daraufhin, also die Brett ist vor der  
496 SPIEL, dann haben wir uns auf der SPIEL nochmal gesehen. Und da hatte er wieder ein  
497 Kartenspiel dabei, was er mir zeigen wollte und das hat mir gut gefallen. Das heißt, er hat mir  
498 nen Spiel präsentiert, gesagt: „Hier. Das ist mein Konzept. Das ist zwar noch nicht  
499 ausgearbeitet, aber so solls aussehen. So soll es sich irgendwie grob spielen.“ Und das hat er  
500 mir gezeigt. Das hat mir gut gefallen. Dann hab ich gesagt: „Okay, weißt du was? Das nehm  
501 ich dir ab!“ Dann haben wir nen Vertrag unterzeichnet und haben noch Ende 2019 angefangen,  
502 das zusammen zu entwickeln. Und dann vor allen Dingen im Frühjahr 2020 haben wir das Ding  
503 designed, zeichnen lassen. Dann haben wir das Projekt einmal gekickstartet, um das Geld  
504 reinzukriegen für die Produktion. Und dann haben wir das ziemlich straight durchgezogen. Man  
505 muss dazusagen, dass Thomas sehr einfach zu händeln ist. Also er ist kein Autor, der sich  
506 irgendwie quer stellt oder sehr bockig ist, sondern wenn man dem ne neue Idee präsentiert oder  
507 sagt: „Hier, ich will das mal so und so versuchen“, dann ist der ziemlich offen für neue Ideen.  
508 Und er hat nur sehr selten tatsächlich nen Veto eingeworfen und gesagt: „Ne, das geht jetzt gar  
509 nicht so. Da bin ich als Autor gar nicht dahinter.“ Was die Arbeit mit ihm sehr einfach gemacht  
510 hat. (36:46)

511 **Daniel**

512 Was hat dich denn bei der ersten, ich sag mal bei der ersten Händlung von Strife of  
513 Gods, so sehr überzeugt? Und was vielleicht noch nicht ganz so sehr? Warum hast du  
514 angenommen?

515 **Engel**

516 Das Konzept, also die Mechanik, hat mir so gut gefallen, dass ich sie gar nicht geändert habe.  
517 Also die Mechanik von dem Spiel, was man jetzt demnächst kaufen kann oder abhängig davon,  
518 wann das hier irgendwie öffentlich ist, schon kaufen kann, die ist fast eins zu eins die gleiche  
519 von dem, was er mir ursprünglich vor nem Jahr gezeigt hat. Was ich nur geändert habe, ist das  
520 Thema, also das Setting des Spiels hab ich geändert. Was mir an dem Spiel gut gefällt, ist: Es  
521 hat nen hohen Teil an Taktik, aber es hat auch noch nen Anteil an Glück. Also es hat die richtige  
522 Kombo. Es hat Interaktion zwischen den Spielern. Das ist mir immer wichtig. Es geht relativ  
523 schnell. Es ist auch schnell gelernt, also es ist nicht allzu komplex. Das heißt, es deckt eigentlich  
524 alles ab, was man fürn Spiel möchte. Du kannst das ner neuen Gruppe von Spielern relativ  
525 schnell beibringen. Es ist lustig, weil es Interaktionen hat. Man kann gegenseitig sich nen  
526 bisschen ärgern. Es hat genug Glück. Es hat genug Taktik. Es ist eigentlich nen gutes...ja, ne  
527 gute Kombi aus allem, was man so haben möchte. (37:56)

528 **Daniel**

529 Aber du bist da schon sehr kritisch, ne? Also du hast gerade gesagt, fünf, sechs Spiele  
530 von ihm hast du abgelehnt. Also was muss denn ein Spiel mitbringen, damit es gute  
531 Chancen bei dir, beim Verlag hat?

532 **Engel**

533 Ja, die genannten Punkte von gerade eben. Darüber hinaus muss es flexibel fürs Setting sein.  
534 Also ich muss mein Setting draufpacken können müssen. Das war bei einigen von Thomas  
535 Ideen, die er mir auf der Brett präsentiert hat, nicht der Fall. Da stand das Setting für ihn bereits  
536 fest. Da war für ihn unrüttelbar, woraus das Setting bestehen soll. Und das heißt, die fielen für  
537 mich schonmal sowieso durch so, ne? Und dann muss das Spiel natürlich auch noch in der  
538 Produktion, Entwicklung irgendwie finanzierbar sein. Das heißt, du kannst irgendwie nicht  
539 ankommen mit irgendwie mega vielen Holzfiguren und irgendwie...also keine Ahnung.  
540 Irgendwie extraordinary stuff so. Das muss irgendwie...nen reines Kartenspiel ist halt sowohl  
541 in der Entwicklung als auch in der Produktion relativ überschaubar. Sodass man für uns als  
542 kleinen Verlag am Anfang noch gut kalkulieren kann, mit „Können wir uns das leisten? Und  
543 wenn ja, was müssen wir dafür nachher verlangen, um das wieder reinzukriegen?“ (39:11)

544 **Daniel**

545 Ja. Und ihr habt ja vom Verlag aus ihm nicht einfach nur diese Idee genommen und  
546 weitergemacht, sondern er blieb weiter involviert, nich wahr? Das ist ja nich ganz so  
547 üblich, oder nicht?

548 **Engel**

549 Das stimmt. Das liegt aber daran, wie ich mit Autoren generell umgehe und umgehen möchte.  
550 Ich möchte die immer - und das haben wir bei Thomas gemacht, das machen wir bei all unseren  
551 Autoren – intensiv in die Entwicklung mitnehmen. Das hat unterschiedliche Gründe: Zum einen  
552 ist es ganz eigennützig. Denn wenn der Autor sich am Ende mit dem finalen Produkt immer  
553 noch gut identifizieren kann und sagen kann: „Ja, da steh ich jetzt immer noch hinter. Das ist  
554 jetzt nicht von dem Verlag oder von dem Publisher komplett auseinandergerissen und

555 umgewälzt worden.“ Dann arbeitet natürlich nachher der Autor auch mit daran, das Ding  
556 erfolgreich zu machen. Im Gegensatz zu: Wenn der Autor nachher das Spiel gar nicht mehr  
557 Leiden kann, dann hat er ja kein Interesse, das noch weiter zu promoten oder sich selber noch  
558 dafür einzusetzen, dass es erfolgreich ist, ne? Das ist der egoistische Teil. Und der andere Teil  
559 ist: Wenn ich selber überlege, was möchte ich denn als Autor, als Brettspieleautor? Was würde  
560 ich denn von einem Verlag gerne wollen? Dann wäre das erste, was ich sagen würde,  
561 Beteiligung. Ich möchte selber beteiligt werden in den Prozess. Weil nen Autor von nem  
562 Brettspiel ist ja in der Regel nicht Autor geworden, um damit reich zu werden. Das kann man  
563 sich generell gern mal abschröpfen. Ich glaube, es gibt in Deutschland nur so rund roundabout  
564 500 Menschen, die von dem Beruf Brettspielautor überhaupt leben können. Das sind nicht viele.  
565 Die meisten machen das nebenbei und verdienen dann als Autor auch etwas, aber haben noch  
566 einen Hauptjob, wo sie tatsächlich richtig Geld verdienen. Die meisten machen das aus  
567 Leidenschaft heraus, weil sie eben ne coole Idee hatten und weil sie die Idee feiern, etwas  
568 Eigenes zu erschaffen. Und den Menschen dann ihren Traum zu zerstören, indem man sie aus  
569 dem Entwicklungsprozess ausschließt, wär ja grauenvoll, oder? (41:18)

570 **Daniel**

571 Das wär schon nen bisschen brutal, ja. Also da bin ich froh, dass ihr das anders handhabt.  
572 Aber welche Hilfe bietet denn ein Verlag nem Gesellschaftsspiellautoren? Bzw. im  
573 Umkehrschluss: Was gibt man vielleicht auf, wenn man sich nem Verlag, ich sag mal  
574 anschließt?

575 **Engel**

576 Generell gibt man als Autor natürlich Entscheidungsrechte ab. Wenn du einem Verlag dein  
577 Spiel anbietest oder verkaufst erfolgreich und ihr euch auf nen Vertrag einigt, dann ist es in der  
578 Regel so, dass ab jetzt der Verlag alle wichtigen Entscheidungen trifft. Weil der Verlag eben  
579 im Gegenzug - und das beantwortet den ersten Teil deiner Frage – in der Regel alle finanziellen  
580 Hürden nimmt und der Autor nicht selber die Entwicklung bezahlen muss und nicht selber die  
581 Produktion bezahlen muss und vor allem auch nicht selber auf die Suche nach Designern und  
582 Künstlern gehen muss und irgendwie die Kommunikation zwischen Künstlern und Designern  
583 herstellen muss. Das macht dann in der Regel immer der Verlag. (42:17)

584 **Daniel**

585 Und in der Zusammenarbeit von euch, von dir, mit Thomas: Gabs da irgendwann mal  
586 Meinungsverschiedenheiten, was Design oder Regeln angeht? Also du sagtest, dass er  
587 relativ einfach zu händeln war. Aber gabs da trotzdem ab und zu son bisschen Anecken?

588 **Engel**

589 Ja, es gab auf jeden Fall Punkte, Aspekte in den Regeln, wo wir unterschiedliche Ansätze hatten  
590 oder unterschiedliche Meinungen hatten. Die konnten wir aber alle klären. Also wir haben  
591 immer nen Kompromiss gefunden, wo wir gesagt haben: „Okay, an der Stelle geb ich nach und  
592 lass dir Vortritt mit deinem Wunsch bezüglich einer Unterregel von irgendwas.“ Und dann hat  
593 der andere mal gesagt: „Okay, hier. Weißte was, du hast schon Recht. Wir machen das so, wie  
594 du das willst.“ Manchmal hat man sich in der Mitte gefunden. Aber das ist eben wichtig. Ich  
595 sag ja, also Brettspiele erschaffen ist ne große Kooperation. Es sind immer viele Stimmen  
596 beinhaltet, die ihre Meinung dazugeben wollen und die versuchen wollen, das Ganze zu shaken.  
597 Und das ist wichtig, dass man auf der einen Seite gut kommunizieren kann, auf der andern Seite  
598 nicht zu verbohrt ist von allen Seiten her, ne? Das man drittens vor allen Dingen bereit ist,  
599 Kompromisse einzugehen. Und das hat bei uns, also bei mir und Thomas hat das ausgesprochen  
600 gut funktioniert. (43:36)

601 **Daniel**

602 Das heißt, die Regeln, die waren jetzt schon relativ lange fest oder werden jetzt noch  
603 kurz vor Veröffentlichung last minute nen paar Sachen geändert? Durch Tests oder so.

604 **Engel**

605 Die Regeln haben sich auf jeden Fall basierend auf Testphasen und Testspielen immer wieder  
606 verändert. Auch aufgrund von großen Zusammenkünften, wo man die Regeln immer wieder  
607 durchspricht und immer wieder von vorn durchgeht. Ich denke, das ist aber üblich, dass sich  
608 Regeln im Entwicklungsprozess immer wieder verändern. Allerdings muss man da vielleicht  
609 auch sagen, dass wir als Verlag, also der Adellos Verlag hat nen kleinen Fluch tatsächlich.  
610 Regeln sind nämlich son bisschen unser Fluch. Zum einen...also ne mit der Historie unserer  
611 bisherigen Produkte wars immer so, dass an den Regeln hat immer irgendwas nicht gestimmt.  
612 Das heißt, wir haben jetzt bei dem neuesten Projekt verschärft darauf geachtet, dass wir mit  
613 aller Macht versuchen, dass es hier gelingt und von Anfang an direkt alles richtig ist. (44:35)

614 **Daniel**

615 Das heißt, nochmal extra so ne Lupe rausgeholt? Weil ich erinnere mich. Du hattest mir  
616 das schonmal erzählt, vielleicht kannst du das nochmal ganz kurz rezitieren. Und zwar  
617 diese kleine Regeländerung noch, die ihr machen musstet, nachdem das schon aufm  
618 Markt war, oder nicht? Das Spiel.

619 **Engel**

620 Du sprichst jetzt von Woods of Tarnaris, ne?

621 **Daniel**

622 Ich meine schon, ja.

623 **Engel**

624 Ja, genau. Da haben wir das Spiel über nen knappes Jahr hinweg entwickelt. Immer wieder  
625 getestet. Mit vielen Leuten getestet und die Regeln für gut befunden, das Produkt zuende  
626 entwickelt, dann produziert. Und dann hatten wir dieses Spiel in der Hand und haben es offiziell  
627 auf der BerlinCon 2019 veröffentlicht. Das war unser Releasedatum. Unser Release Date für  
628 WoT. Und die erste Gruppe von Spielern, die an unserem Stand auf der BerlinCon kamen, das  
629 waren vier Studenten. Die haben sich das Spiel angeguckt, drei Runden gespielt und uns dann  
630 auf einen massiven Fehler hingewiesen, der in unseren Regeln noch drinstand. Der uns aber  
631 betriebsblindheitsbedingt einfach nicht aufgefallen is. Und das war so ein massiver loophole,  
632 also ein...da gibt's nen englischen Begriff, der mir grad auf der Zunge liegt. Man konnte halt  
633 das Spiel austricksen. Man konnte sozusagen mit einer Mechanik, die in den Regeln drinstand,  
634 das Spiel nen bisschen austricksen. Und das mussten wir dann tatsächlich noch verändern. Und  
635 dann haben wir nochmal nen zweites Set an Regeln drucken müssen. Ja. (46:02)

636 **Daniel**

637 Oh, ja. Bitter. Und jetzt wird drauf geachtet, dass es auf jeden Fall nicht mehr passiert.  
638 Man lernt dann draus, ne?

639 **Engel**

640 Ja, es ist auf jeden Fall jetzt im Augenblick nen großer Fokus.

641 **Daniel**

642 Strife of Gods, um mal wieder auf das Spiel zurückzukommen, das wird ja zweisprachig

643 rauskommen, wenn ich mich nicht irre.

644 **Engel**

645 Dreisprachig.

646 **Daniel**

647 Dreisprachig sogar! Also die erste Frage: Warum? Und siehst du da so ne

648 Internationalisierung des Phänomens Gesellschaftsspiele in den letzten Jahren?

649 **Engel**

650 Hmm, nein. Also zu deiner zweiten Frage: Nein. Ich glaube, Brettspiele oder die Brettspiele,

651 die Brett- und Kartenspiele, über die wir jetzt reden, die man hier in Deutschland in den letzten

652 fünf, sechs Jahren immer wieder gesehen hat, die haben eine klare kulturelle Zielgruppe. Und

653 ich glaube, über diese kulturelle Zielgruppe hinaus entwickelt sich das nicht. Wir haben unser

654 letztes Spiel auch schon, also WoT ist auch schon zweisprachig und SoG wird jetzt

655 dreisprachig. Allerdings gibt es nur so viele Sprachen, in die man Brett- und Kartenspiele

656 übersetzen muss, weil es eben nur einen bestimmten Kulturkreis gibt, in dem solche Produkte

657 überhaupt gekauft werden. Natürlich wollen wir mit einer Mehrsprachigkeit des Spiels unsere

658 Reichweite, also die potenzielle Reichweite unseres Kundenstamms vergrößern und

659 gleichzeitig aber Kosten sparen. Man könnte natürlich auch das Spiel in mehreren Versionen

660 drucken. Also in Deutsch und in Englisch und in Französisch oder so. Aber das ist teurer, also

661 deutlich teurer in der Produktion und der Lagerung, als das Spiel direkt mehrsprachig zu

662 machen und es dann in einer Version gleich in mehreren Sprachen zu haben. (47:56)

663 **Daniel**

664 Ja, ja macht Sinn. Kann ich soweit nachvollziehen. Warum habt ihr denn, weil das ist ja

665 auch noch ne Sache, die vielleicht nicht komplett üblich ist, zusätzlich zu der Arbeit als

666 Verlag noch nen Kickstarter für das Spiel gemacht? Was steckte da hinter?

667 **Engel**

668 Ich denke, das is inzwischen sehr etabliert. Also Kickstarter und generell Crowdfunding-

669 Kampagnen haben sich als ein weiterer Finanzierungsweg, um Projekte zu realisieren, eindeutig

670 etabliert. Das machen ja inzwischen selbst große Verlage, dass sie ihre Projekte kickstarten.

671 Auch wenn die es vermutlich gar nicht nötig hätten. Für uns isses schon noch eine sehr, sehr

672 stabile und sehr effiziente Möglichkeit zu gucken: Gibt es dafür überhaupt die Zielgruppe? Also

673 gibt es überhaupt Menschen, die an diesem Produkt, an diesem Projekt, an diesem Spiel

674 Interesse hätten? Also wenn so ne Kampagne dann sang und -klanglos scheitert, weil sie einfach

675 keine Interessenten findet, dann könnte das ja nen wunderbares Symbol dafür sein, dass man

676 an diesem Projekt, an diesem Spiel nochmal nen bisschen feilt, bevor mans auf den Markt wirft,

677 bevor es nachher nen Ladenhüter wird. Und zum anderen hast du natürlich auch dann direkt

678 schon Funding. Du musst dann nicht mehr groß nach Geld suchen, weil das Geld ist ja bereits

679 da. Du musst dann zwar, wenn das Projekt dann finanziert ist und fertig ist, den Leuten, die es

680 gebackt haben, die Spiele auch tatsächlich zuschicken. Aber du hast ja zum einen direkt nen

681 Kundenstamm und zum anderen musst du nicht groß in Vorleistung gehen. Oder du musst

682 generell etwas weniger in Vorleistung gehen. Was wir beim Adellos Verlag jetzt die letzten

683 vier Projekte über gemacht haben und was wir auch in Zukunft immer machen werden, ist: Wir

684 finanzieren die Entwicklung komplett eigenständig. Aber wenn das Projekt durchentwickelt ist,

685 also an dem Punkt ist, wo man sagen kann: „Okay, jetzt müsste man es nur noch drucken.“ Ne,  
686 also es ist eigentlich komplett entwickelt. Alles ist fertig. Dann sammeln wir noch über  
687 Crowdfunding die Finanzierung für die Produktion ein, um das Spiel dann produzieren zu  
688 können. So. Das heißt, im Augenblick teilen wir uns die Finanzierung immer. Die Hälfte  
689 ungefähr kommt aus unseren eigenen Taschen oder aus den Gewinnen von vorangegangenen  
690 Projekten und die andere Hälfte versuchen wir, zu crowdfunden und so das Projekt dann zu  
691 finanzieren. (50:15)

692 **Daniel**

693 Und dieses Projekt Strife of Gods als Einzelfall jetzt mal betrachtet: Weißt du ungefähr,  
694 wie lang das jetzt schon in der Entstehung ist? Also wann hat sich der Thomas bei euch  
695 gemeldet, bzw. ja wahrscheinlich weißt du nicht, wann er mit der Idee angefangen hat,  
696 ne?

697 **Engel**

698 Ich weiß nicht, wann er mit der Idee angefangen hat. Das musst du ihn fragen, aber die SPIEL  
699 2019, auf der er mir sein Spiel ja präsentiert hat und ich es dann für gut befand, ist ja Ende  
700 Oktober gewesen. Das heißt, wir haben dann Anfang November oder Anfang Dezember uns  
701 zusammengetan, den Vertrag unterschrieben und so, ne? Den Papierkram erledigt und dann  
702 spätestens im Januar 2020, wenn nicht schon in den letzten Wochen von 2019, haben wir mit  
703 der Entwicklung begonnen und dann kannst du jetzt ungefähr nen bisschen mehr als nen halbes  
704 Jahr rechnen. Und dann ist das Spiel fertig geworden so, ne? Aber wir haben tatsächlich intensiv  
705 dran gearbeitet. Also eigentlich haben wir uns, wenn nicht jede Woche, dann aber jede zweite  
706 Woche, zusammengefunden, um in Konferenzen die Fortschritte des Spiels zu beurteilen und  
707 die Regeln nochmal durchzugehen und hier und da und so, ne? Zwischendrin war ja auch die  
708 Kampagne, die ja auch laufen musste. Wo ja schon der Großteil des Spiels designed war und  
709 entwickelt war. Die lief ja auch und da wars natürlich auch viel Kommunizieren und so. Aber  
710 ja. Also nen gutes halbes Jahr kann man, glaub ich, für SoG rechnen. Bei WoT wars auch  
711 ungefähr, ungefähr nen gutes halbes Jahr. Also von dem Punkt, an dem der Autor mit seiner  
712 Idee zu mir kam und dem Punkt, wo das Spiel tatsächlich rauskam, is es sogar fast nen Jahr.  
713 Und beim ersten, bei Adellos, beim allerersten Projekt, is es ja wie gesagt zwei Jahre gewesen.  
714 Und bei dem Addon von Adellos, Immoral Offer, sind es jetzt schon fast drei. (52:13)

715 **Daniel**

716 Das heißt, irgendwie wirst du wieder langsamer.

717 **Engel**

718 Eigentlich werden wir schneller. Immoral Offer hat sich nur aufgrund von ganz vielen sehr  
719 ungünstigen, also so ne Kette aus super ungünstigen Situationen, hat sich das super lange  
720 verzögert. Der letzte große Block in dieser Kette aus ungünstigen Schicksalen war diese  
721 superlustige Pandemie, die uns ja alle betroffen hat. Aber davor haben wir schon haufenweise  
722 Schwierigkeiten mit diesem Projekt gehabt. Das hat sich deswegen schon sehr, sehr gezogen.  
723 Aber eigentlich werden wir im Augenblick schneller. (52:46)

724 **Daniel**

725 Das macht dann die Erfahrung auch einfach wahrscheinlich. Aber nochmal um auf Strife  
726 of Gods zurück zu kommen: Ich weiß nicht, ob du das abschätzen kannst, aber so ne  
727 Schätzung wär jetzt grad mal für mich ganz interessant. Nummer eins: Wie viele  
728 Personen waren denn im Endeffekt an Strife of Gods beteiligt an dem Projekt?



729 **Engel**

730 Hm. Sechs. Sechs bis sieben. Da ist der Autor Thomas. Die beiden Geschäftsführer: Also ich  
731 und Jörg. Dann der Designer Daniel, Künstler Mattes, Künstler Elif, Künstler Theodor. Also  
732 jetzt sind wir sogar schon bei...ja doch. Sieben. Sieben und davon haben mindestens vier nen  
733 lautes Mitspracherecht, ne? Das ist der Autor. Das bin ich und/oder beide Geschäftsführer,  
734 wobei wir uns die Projekte in der Regel aufteilen und für dieses Projekt war hauptsächlich ich  
735 verantwortlich, während Jörg, also der zweite Geschäftsführer, sich gerade um ein anderes  
736 Projekt kümmert und da hauptverantwortlich ist. Und dann der Designer Daniel, auf dessen  
737 Meinung ich aufgrund unserer langjährigen Zusammenarbeit auch ne Menge Wert lege. Wenn  
738 der sagt: „Hier da. Ich hab noch was irgendwie. Ne Anmerkung zu dies und das“, dann nehm  
739 ich die immer sehr ernst. Und dann hab ich natürlich auch die Feedbacks von Künstlern immer  
740 einfließen lassen. Also stabil waren immer vier Leute, die an der Entwicklung des Spiels  
741 beteiligt waren mindestens. (54:22)

742 **Daniel**

743 Und das ist ja, also das ist ganz spannend. Weil ich glaube, vielen Leuten, die sich nich  
744 so mit Gesellschaftsspielen auseinandersetzen, denen ist gar nicht bewusst, was da fürn  
745 Aufwand hinter steckt. Selbst hinter so nem, ich nenns mal in Anführungszeichen  
746 „kleinerem“ Spiel, wie Strife of Gods. Ich weiß nicht, ob die Schätzung möglich ist.  
747 Aber vielleicht kannst du versuchen, zu schätzen wie viele Arbeitsstunden insgesamt  
748 in Strife of Gods drinstecken.

749 **Engel**

750 Man könnte versuchen, das auszurechnen. Wollen wir das mal zusammen probieren?

751 **Daniel**

752 Ich meine, wenn du das gerade versuchen möchtest, klar. Warum nich?

753 **Engel**

754 Ja, du müsstest nen Taschenrechner zusammenkramen und dann kannst du nebenbei mal...

755 **Daniel**

756 Ich hab mein Handy. Zackedibumm! Ich bin ready.

757 **Engel**

758 Ist ja eine Freude. Also nehmen wir mal an, wir arbeiten an SoG jetzt, einfach um es einfach zu  
759 halten, tatsächlich sechs Monate. So, sagen wir mal jeder Monat hat im Schnitt 20 Arbeitstage  
760 und tun wir mal so, als würden wir nur an Wochentagen oder an tatsächlichen Arbeitstagen  
761 arbeiten. Ist natürlich Bullshit, aber um die Rechnung simpel zu halten. So. Sechs Monate á 20  
762 Arbeitstage. So jetzt sagen wir mal, an jedem Arbeitstag kommen wir so auf 2-3 Stunden  
763 effektive Arbeit, ne? Also tatsächlich nur wo man sich mit diesem Projekt beschäftigt. Und das  
764 dann noch mal drei oder vier Personen. Das kannst du jetzt mal ausrechnen. (55:46)

765 **Daniel**

766 Ja 1440. Mal drei und dann mal 4. Ja cool.

767

768

769 **Engel**

770 So, ne? Und das war jetzt nich akkurat. Also zum einen gabs natürlich auch mal Tage, an denen  
771 haben wir gar nich dran gearbeitet oder an denen hab ich jedenfalls nich dran gearbeitet. Weil  
772 wir zum Beispiel einfach nur darauf gewartet haben, dass nen Künstler mit nem Bild fertig  
773 wurde oder das der Designer mit ner Grafik fertig wurde. Dann gabs natürlich auch Tage, an  
774 denen haben wir viel, viel mehr daran gearbeitet, ne? Es gab durchaus Tage, an denen hab ich  
775 den ganzen Tag, also von morgens 09:00 Uhr bis abends 09:00 Uhr nichts anderes gemacht, als  
776 an einem Projekt gearbeitet. Da gabs natürlich auch Wochen, da haben wir die ganze Woche  
777 durchs Wochenende durchgearbeitet. Dann gabs jetzt im Sommer auch mal ne Woche, da haben  
778 wir gar nichts gemacht. Da waren wir alle im Urlaub, ne? Also es is nich so einfach,  
779 festzuhalten. Weil ich auch nich...ich merk mir das nich im Kalender an so, ne? Heute drei  
780 Stunden SoG gemacht so. Aber ich habs jetzt versucht, grob übern Kopf zu schlagen. (56:44)

781 **Daniel**

782 Ja und bei so ner großen Produktion gibt's wahrscheinlich auch zwischendurch einige  
783 große Herausforderungen oder nicht? Also was waren so die größten Herausforderungen  
784 während der Entstehung von Strife of Gods?

785 **Engel**

786 Bei SoG gab es keine besonders großen Herausforderungen. Es lief alles sehr smooth. Wir  
787 haben aber andere Projekte, bei denen wir an großen Herausforderungen fast gescheitert wären.  
788 Bei meinem Debutprojekt waren es Deadlines. Deadlines von Druckereien. Deadlines von  
789 Mittelsmännern. Deadlines von Designern. Was natürlich gerade bei größeren Projekten, also  
790 weniger bei Kartenspielen, aber gerade bei großen Brettspielen mit haufenweise Figuren und  
791 Karten und Brettern und so, ne? Was da immer ne Herausforderung ist, ist die Finanzierung.  
792 Also wie finanziert man son Projekt? Was generell natürlich aufgrund der größeren Teams  
793 immer ne Herausforderung sein kann, ist die flüssige und gut funktionierende Kommunikation.  
794 Das muss man aber halt als Geschäftsleitung oder als Teamleitung oder in meinem Fall als  
795 Orgachef irgendwie, das ist halt meine Aufgabe, das gut zu koordinieren, dass die  
796 Kommunikation gut funktioniert. Ja. Also die größten Herausforderungen generell sind, glaub  
797 ich, zum einen die Finanzierung irgendwie hinzukriegen und zum anderen, dass alle Beteiligten  
798 mit dem Projekt nachher zufrieden sind. Das der Autor nachher glücklich ist, weils so geworden  
799 ist, wie er es mag. Das der Verlag nachher glücklich ist und das die, die es nachher spielen –  
800 also die potenziellen Kunden und Spieler -, auch glücklich sind und sagen: „Ja, das spiel ich  
801 gerne auch mehr als einmal!“ (58:14)

802 **Daniel**

803 Bist du denn zufrieden mit dem Endergebnis in dem Fall von SoG oder konnte  
804 irgendwas, was du umsetzen wolltest, aufgrund von irgendwas anderem nicht umgesetzt  
805 werden?

806 **Engel**

807 Naja, is scheiße. Nein Quatsch. Wenn ich damit nicht glücklich wäre, dann würden wirs nicht  
808 veröffentlichen. Also wir arbeiten so lange an nem Projekt bis alle Beteiligten sagen können:  
809 „Ja!“

810 **Daniel**

811 Das heißt, es blieb jetz kein Feature oder kein Regelabschnitt auf der Strecke, der nicht  
812 umgesetzt werden konnte, sondern es ist alles drin, was du haben wolltest?

813 **Engel**

814 Jein. Der Autor hätte sich noch eine Sache gewünscht, wo ich gesagt habe: „Die packen wir in  
815 die Erweiterung.“

816 **Daniel**

817 Aaaah.

818 **Engel**

819 Also es gab noch ein Feature, dass der Autor gern drin gehabt hätte, wo ich gesagt hab: „Ja, das  
820 find ich auch cool. Aber halten wir uns das mal offen. Vielleicht können wir das in nem Addon  
821 verpacken.“ (59:07)

822 **Daniel**

823 Das heißt, da ist auch schon was im Hinterkopf geplant?

824 **Engel**

825 Ja klar. Also das Ziel is ja, auf jeden Fall davon irgendwann mal leben zu können so. Und so  
826 freundlich ich mit meinen Autoren umgehe und so gut ich meine Künstler bezahle...darüber  
827 hab ich ja schon häufig öffentlich gesprochen, dass ich inzwischen sehr darauf achte, dass die  
828 Künstler, die Designer gut bezahlt werden. Das die Autoren die Arbeit gut empfinden und so  
829 sehr mir wichtig ist, dass alle Beteiligten an dem Projekten ne gute Zeit haben und nachher mit  
830 nem wohlwollenden Auge auf das Projekt zurückblicken können, so sehr will ich natürlich  
831 damit trotzdem am Ende noch Geld verdienen. (59:53)

832 **Daniel**

833 Ja, isn nachvollziehbarer Gedanke auf jeden Fall. Kann ich verstehen. Um jetzt langsam  
834 zum Ende zu kommen unseres wunderschönen Gesprächs, einmal noch die Frage: Was  
835 war denn so, wenn du einen hattest, aber es klingt so als hättest du einige gehabt, dein  
836 schönster Moment während der gesamten Entstehung von Strife of Gods?

837 **Engel**

838 Ich saß auf der CCXP. Das ist eine Convention in Köln. Die war der komplette Fail. Der  
839 absolute Fail. Die Messe war vollständig leer. Ich glaube, über den Course of drei Tagen habe  
840 ich vermutlich zwei Spiele verkauft. Also der absolute Fail, die Messe. Aber: Mitten...ich glaub  
841 irgendwie Samstag nachmittags, während ich da an meinem Tisch saß und mich umgeschaut  
842 hab...ich hab sogar Fotos, Videos davon gemacht, dass auf dieser Messe nicht eine einzige  
843 Seele war und die einzigen Menschen, die da rum liefen, die Aussteller der Stände waren.  
844 Mitten da drin kam eine, eine Person auf mich zu. Ein einzelner Dude kam irgendwie an mir  
845 vorbeigelaufen und blieb verdutzt stehen. Und guckte mich irgendwie an und ich sah seinem  
846 Gesicht an, dass er mich irgendwie erkannte. Und dann kam er auf mich zu und hat gefragt:  
847 „Bist du, bist du Till?“ und dann sag ich „Ja, das bin ich...“. Sagt er: „Ich liebe deine Videos!  
848 Ich hab...“ und war dann ganz begeistert von den Videos, die ich über das Thema Brettspiele  
849 auf YouTube mache. Und darüber, wie ich berichte über meine Projekte und über den  
850 Fortschritt meiner ersten Spiele. Und er sagt: „Ich hab dein Spiel schon gekauft! Ich hab das  
851 auch schon ganz oft gespielt! Ich find das großartig!“. Und dann bat er mich um ein  
852 Autogramm. Und das war das erste und letzte mal in meinem Leben, dass ich nen Autogramm  
853 gegeben habe. (61:49)

854

855           **Daniel**

856           Aber ist doch nen schöner Moment dann, irgendwie wertgeschätzt zu werden, oder?

857   **Engel**

858   Genau. Deswegen. Du hast ja nach nem schönen Moment gefragt.

859           **Daniel**

860           Genau. Aber hast du das Gefühl, einfach jetzt nochmal aus purer Neugier, dass

861           Gesellschaftsspielautoren zu wenig wertgeschätzt werden?

862   **Engel**

863   Ach, weiß ich nich. Das würd ich so nich sagen. Keine Ahnung. Dafür bin ich, glaub ich, zu

864   wenig Autor und zu viel Publisher. Ich hab ja nur ein einziges Spiel selber als Autor

865   rausgebracht. Alles andere hab ich ja seitdem nur als Co-Entwickler und als Publisher gemacht.

866   Ich kann also auch nur für ein einziges Spiel als Autor recognized werden und das passiert mir

867   dann doch immer wieder, obwohl es son kleines Projekt ist. Also da musst du vermutlich andere

868   Leute fragen, um diese Frage zu beantworten. (62:40)

869           **Daniel**

870           Inwiefern war denn, weil wir haben ja grad leider diese Coronasituation immer

871           noch...inwiefern war denn die Entstehung von Strife of Gods davon betroffen?

872   **Engel**

873   Die Entwicklung gar nich. Die Entwicklung...also ich entwickel meine Projekte sowieso immer

874   digital. Das heißt, alle Beteiligten an der Entwicklung sitzen zuhause an ihrem Computer und

875   ne, die Künstlerin malt die Bilder bei sich zuhause am Computer und schickt sie mir. Der

876   Designer baut seine Grafiken bei sich zuhause am Computer und schickt sie mir. Der Autor und

877   ich sitzen beide an unserem PC und wir schreiben zusammen die Regeln und schicken sie uns

878   zu so, ne? Also die Entwicklung ist wenig beeinflusst durch die Pandemie. (63:45)

879           **Daniel**

880           Ok. Gut. Aber was ist denn beeinflusst durch die Pandemie? Weil du sagst, die

881           Entwicklung isses nich?

882   **Engel**

883   Zum einen natürlich die Testphasen. Das ist natürlich viel schwieriger mit ner Pandemie an der

884   Hand, ne? Und zum anderen Produktion und Lieferung. Also das wirst du jetzt nich zum ersten

885   Mal hören, aber Lieferverzögerung, Lieferschwierigkeiten, Produktionsverzögerungen

886   aufgrund der Pandemie, weil die Arbeiter in ner großen Druckerei nich hingehen können oder

887   nich hingehen dürfen, da gibt's dann schon eher Einbußen durch die Pandemie. Und das ist

888   auch einer der Gründe, warum unser Addon zur First Edition sich so verzögert. Weil die

889   Lieferung und die Produktion aufgrund der Pandemie sich so verzögert. (64:27)

890           **Daniel**

891           Und du hast ja eben schon gesagt, du bist zufrieden mit dem Projekt Strife of Gods. Du

892           bist zufrieden mit der Zusammenarbeit von Thomas, weil er einfach zu händeln ist und

893           wenig Veto gibt. Das heißt -

894 **Engel**

895 Ne, weil man sich gut auf Kompromisse einigen kann. Weil er niemand ist, der sagt: „Diese  
896 eine Regel, die muss jetzt so sein, wie ich sie will! Sonst rei ich hier alles ab!“ So. Sondern  
897 weil das jemand ist, mit dem man ber Regeln sprechen kann, argumentieren kann. Und wo ich  
898 dann auch kein Problem habe, mal zu sagen: „Weit du was? Du hast Recht. Dein Ansatz ist  
899 eigentlich besser.“ Weil er seine Begrndung dafr, warum er eine Regel so oder so handhaben  
900 will, weil er die auch gut argumentieren kann so, ne? Das ist super viel Wert, wenn einfach  
901 jemand vernnftig sich unterhalten kann. (65:16)

902 **Daniel**

903 Kommunikation ist Key.

904 **Engel**

905 Ja, ich sag das ja jetzt. Ich hab das ja in diesem Interview zwischendrin viermal gesagt, wie  
906 wichtig das ist.

907 **Daniel**

908 Willst du noch einmal sagen bitte?

909 **Engel**

910 Kommunikation, ne? Also Kommunikation jetzt, ne?

911 **Daniel**

912 Das ist schn. Das heit, du wrdest mit ihm auf jeden Fall nochmal zusammenarbeiten?

913 **Engel**

914 Nie wieder.

915 **Daniel**

916 Ohhhhh.

917 **Engel**

918 Doch, natrlich. Er muss halt nur wieder ne gute Spielidee haben.

919 **Daniel**

920 Nachvollziehbar. Und was sind denn die nchsten Projekte jetzt in der Zukunft? Also  
921 wohin geht's mit dem Verlag aktuell?

922 **Engel**

923 Ja, wir haben uns etwas zu spt...aber wir haben uns damit abgefunden, dass wir die Krise jetzt  
924 noch ne ganze Weile um uns herum haben werden. Darum versuchen wir jetzt, fr vor dem  
925 Weihnachtsgeschft...mal gucken, ob das funktioniert, aber jetzt ist der Plan, zum einen ein  
926 Puzzle rauszubringen. Und zum anderen ein Comic. Denn das sind beides Dinge, die man gut  
927 solo machen kann. Also wofr man keine greren Gruppen braucht. Denn gerade Brett- und  
928 Kartenspiele verlangen ja in der Regel, nicht ausschlielich, aber in der Regel, Gruppen zum  
929 Spielen. Und Puzzle und Comics kann man auch wunderbar so genieen. (66:36)

930

931 **Daniel**

932 Ja, spannend auf jeden Fall. Also kann man sich da auf jeden Fall auf nen bisschen  
933 Soloabenteuer freuen, wenn man in dem Adellos Universum unterwegs sein möchte.  
934 Und unabhängig vom Verlag vielleicht einmal die Einschätzung: Wie, glaubst du, wird  
935 es in den nächsten fünf, in den nächsten zehn Jahren aussehen um die Entwicklung der  
936 Gesellschaftsspielszene?

937 **Engel**

938 Das ist sehr schwer. Ich weiß nicht, ob ich die richtige Instanz bin, um so eine Prognose zu  
939 machen. Ich denke, wir hatten das ganz am Anfang des Interviews mal...ich denke, die  
940 Einbindung von digitalen Endgeräten werden wir in Zukunft noch öfter sehen. Generell denk  
941 ich, die Umsetzung von Szenarien oder von Welten, die im digitalen Genre bereits funktioniert  
942 haben, werden wir immer wieder sehen. Also so Dinge wie The Walking Dead hat ja nen  
943 Brettspiel bekommen. Das war ja ursprünglich mal nen Comic und dann wars ne Fernsehserie  
944 und dann ist daraus nen Brettspiel entstanden so, ne? Also ich glaube, so Franchises, die digital  
945 gut funktionieren, werden immer als Ableger auch Brettspiele haben. Aber natürlich hoff ich  
946 auch, dass es immer wieder neue, originelle Brettspiele gibt, die von sich aus ne eigene  
947 Fangemeinde aufbauen und so, ne? Ich denke, das ist meine Einschätzung, aber nur für die  
948 nächsten paar Jahre. Ich will mir nicht herausnehmen, die nächsten zehn Jahre einzuschätzen.  
949 Aber in den nächsten drei Jahren, denk ich, wird der Aufwärtstrend, den die Szene in den letzten  
950 fünf Jahren erlebt hat, den werden wir in den nächsten paar Jahren auch noch erleben, bevor  
951 das wieder absinkt. (68:10)

952 **Daniel**

953 Ja, sehr cool. Vielen, vielen Dank.

## 9.2.5 Interview mit Manuel Fritsch – 23.08.20

1           **Daniel**

2           Welchen Stellenwert haben denn Gesellschaftsspiele in deinem Leben? Werden daheim  
3           immer Spieleabende veranstaltet oder wie sieht das aus?

4           **Fritsch**

5           Ja, Brettspiele haben nen Riesenstellenwert hier bei mir. Also auch schon seit Kindheitstagen  
6           eigentlich. Also wir haben schon immer viel Brettspiele gespielt. Ich hab schon immer sehr  
7           viele Brettspiele auch als Kind gespielt. Hatte dann mal ne kurze Pause, würd ich so sagen, so  
8           nachm Erwachsenwerden oder so und hab Brettspiele dann wiederentdeckt. So Schulzeit,  
9           Studiumszeit und so. Also gerade so mit Siedler kam ich dann wieder son bisschen zurück, hab  
10          aber davor auch schon Brettspiele gespielt. Heutzutage haben sie nen recht hohen Stellenwert.  
11          Vor allem seit letztem Jahr, als ich in die „Spiel des Jahres“ – Jury aufgenommen wurde. Also  
12          seitdem hat sich der Faktor nochmal erhöht. Aber auch davor war ich ja als Spielekritiker, der  
13          sich mit Spielkultur beschäftigt – sowohl im Videospielebereich als eben auch im  
14          Brettspielbereich - beruflich schon aktiv. Von daher haben sie sowohl beruflich als auch privat  
15          immer schon nen hohen Stellenwert gehabt. Und ich hab zwei Kinder und mit denen halt auch  
16          schon immer, also mit beiden Söhnen, schon immer sehr viele Brettspiele gespielt. Also für  
17          mich ein ganz...ein roter Faden, der sich durch mein Leben zieht, sind glaub ich Spiele und  
18          Gesellschaftsspiele allgemein. (01:51)

19          **Daniel**

20          Das heißt, deine Kinder werden jetzt schon dahingehend erzogen, dass sie  
21          Gesellschaftsspiele mögen.

22          **Fritsch**

23          Ja, die sind jetzt im Teenageralter. Also die sind jetzt gerade schon wieder so in der Phase, wo  
24          es ihnen fast zu viel ist, dass der Papa dauernd Brettspiele spielen will. (02:03)

25          **Daniel**

26          Was macht denn einen guten Spieleabend für dich aus?

27          **Fritsch**

28          Einen guten Spieleabend...hmm...naja, die Gesellschaft tatsächlich. Also es heißt nicht umsonst  
29          „Gesellschaftsspiele“ und der größte Unterschied für mich von Videospiele zu Brettspielen ist  
30          halt eben die Gesellschaft. Also Brettspiele...zwar gibt es jetzt auch Solomodi in Brettspielen,  
31          aber für mich bedeutet nen Gesellschaftsspielabend, einen Spieleabend zu veranstalten, dass  
32          ich mich mit mehreren Menschen um einen Tisch setze, um ein Brettspiel herumsetze oder ein  
33          Kartenspiel und mit diesen Menschen eben diese Interaktion erlebe, die eigentlich meiner  
34          Meinung nach nur Brettspiele und Gesellschaftsspiele so leisten können. Also für mich gehören  
35          diese Personen und diese Gemeinsamkeit auf jeden Fall ganz arg dazu. (02:49)

36          **Daniel**

37          Es ist auf jeden Fall verständlich. Und um ganz kurz nen bisschen philosophisch zu  
38          werden, du hast es gerade angerissen: Die Gesellschaft macht es auf jeden Fall für dich  
39          aus. Die Gesellschaft macht es aus für dich, dass du gerne Gesellschaftsspiele spielst.

40 Es gibt noch paar andere Ansichten, warum wir gerne spielen. Also ich glaub, im ersten  
41 Spielebuch von 1284 wurde gesagt, dass wir spielen, um uns abzulenken einfach der  
42 Freude wegen. Immanuel Kant, der schlaue Kerl, hat mal gesagt, dass man während des  
43 Spielens viele Dinge schulen kann, d.h. man kann auch während des Spielens lernen.  
44 Aber was ist dein Blick auf die Sache, um wie gesagt mal philosophisch zu werden.  
45 Warum glaubst du, spielen wir so gerne und warum spielst du so gerne  
46 Gesellschaftsspiele?

## 47 **Fritsch**

48 Ja, ich kann mich dem schon auch son bisschen anschließen. Für mich ist Spielen auch immer  
49 ne Erfahrung. Also man lernt sehr viel über sich, aber eben halt auch über die Mitmenschen.  
50 Also im Spiel hab ich die Möglichkeit, auch andere Aspekte von mir kennenzulernen. Wie gehe  
51 ich mit bestimmten Situationen um? Wie gehe ich damit um, wenn andere Menschen mir z.B.  
52 jetzt nen Handel anbieten und ich abwägen muss: Ist das ein fairer Handel? Ist es vielleicht ein  
53 Trick? Ist das vielleicht ne Falle? Hintergeht mich gerade jemand? Wie gehe ich mit dieser  
54 Situation um? Auch dieses Manipulieren in Brettspielen, ja? Also bestimmte  
55 Brettspielmechaniken erfordern ja auch, dass man sich gegenseitig nen bisschen austrickst. Das  
56 man son bisschen fies zueinander sein kann. Und für mich schwingt da sehr viel mit – oder  
57 auch kooperative Elemente natürlich – also für mich schwingt da sehr viel mit, Dinge  
58 ausprobieren zu können und dadurch Dinge auch lernen zu können. Also da kann ich mich dem  
59 auf jeden Fall anschließen, dass wir nich nur spielen, um uns abzulenken oder um einfach Spaß  
60 zu haben, was sicherlich einer der Hauptmotivatoren is, sondern auch diese besondere  
61 Atmosphäre und dieses Regelset – dieses abgesteckte, kleine Mikrokosmos – den son Spiel  
62 aufmacht...da sich ausprobieren und ausleben zu können. (04:41)

## 63 **Daniel**

64 In meinem Geburtsjahr, das ist 1996, da wurde El Grande Spiel des Jahres und laut  
65 vertraulichen Quellen hat deine Liebe zu Gesellschaftsspielen mit diesem El Grande zu  
66 tun. Des hat des irgendwie entfachte, deine Liebe dazu. Wie ist das passiert?

## 67 **Fritsch**

68 Ja, sehr gut recherchiert. Genau. Also 95 war ja so die Wiedergeburt der Brettspiele oder der  
69 aktuellen Brettspielszene, so wie wir sie heute kennen. Und der Hype, der sich um Brettspiele  
70 seitdem entwickelt hat, hat meiner Meinung nach eben 95 ne neue Inkarnation gewonnen durch  
71 Siedler von Catan. Das hab ich natürlich auch gespielt. Da auch wieder son bisschen meine  
72 Liebe zu Brettspielen entdeckt, aber 96 kam dann El Grande. Und das war für mich dann  
73 nochmal son Sprung, der mir gezeigt hat „Wow, da steckt ja noch viel mehr drin!“. Also Siedler  
74 hat so den Funken gelegt und für Viele ist glaub ich auch Siedler so das Spiel, was sie am  
75 meisten geprägt hat. Und für mich wars dann El Grande, weil ich da dann auch gemerkt hab,  
76 ich steh auf son bisschen komplexere Spiele, die...alles was ich gerade eben auch angesprochen  
77 hatte. So dieses verhandeln. Mehrheiten gewinnen. Ne Mischung aus Kooperation und eben  
78 aber auch für sich die besten Schlüsse daraus zu ziehen. Bei Siedler war mir das immer nen  
79 Ticken zu glücksabhängig, weil man halt sehr von den Würfelglück abhängig ist und auch von  
80 den Handelsmöglichkeiten, die einem deine Mitspieler und Mitspielerinnen anbieten. Und El  
81 Grande war für mich einfach so ne Offenbarung. Das ich dort auch wieder taktieren kann und  
82 Mehrheiten strategisch gewinnen kann und das war für mich so der zündende Moment zu  
83 entdecken, dass da sehr viel mehr wieder möglich ist in der Brettspielewelt. Weil davor war das  
84 halt alles so...naja Hase und Igel. Oder Heimlich und Co. So diese klassischen  
85 Gesellschaftsspiele wie wir sie von früher kannten. Und durch Siedler und El Grande war auf



86 einmal so ne ganz neue Welt für mich offen, die ich dann mit großer Freude entdeckt habe.  
87 (06:37)

88 **Daniel**

89 Einfach mal aus purer Neugier für mich, ich weiche ganz kurz vom Skript hier ab: Ist  
90 denn El Grande auch dann dein Lieblingsgesellschaftsspiel oder hast du da nen  
91 Anderes?

92 **Fritsch**

93 Ne, das würd ich jetzt heute nich mehr als Lieblingsspiel bezeichnen, aber das ist auch extrem  
94 schwer. Weil ich mich halt eben auch beruflich damit auseinander gesetzt hab dann auch sehr  
95 schnell, kann ich das immer gar nich so sagen, weil ich sehr schnell wieder durchwechsel und  
96 dann immer wieder das aktuelle Lieblingsspiel habe. Also ich war schon immer vom Spielertyp  
97 jemand, der sich immer für die Neuheiten interessiert hat. Deswegen hab ich glaub ich auch  
98 diesen Karriereweg jetzt eingeschlagen. Das heißt, mein Lieblingsspiel wechselt eigentlich  
99 immer jedes Jahr oder alle paar Monate merk ich dann: „Das ist jetzt das Spiel, was ich am  
100 meisten spiele und am liebsten spiele.“ Aber es gibt ja auch so Spielertypen, die sagen: „Das ist  
101 das Spiel für mich und das werd ich jetzt ewig spielen und für immer spielen und hunderte  
102 Partien reinstecken.“ Und für mich wechselt das immer sehr stark. Aber es war zu der Zeit –  
103 klar – mein Lieblingsspiel. Später kamen dann so Sachen wie Puerto Rico dazu oder...oh,  
104 schwer zu sagen. Also da gibt's so viele Spiele, aber es wechselt wirklich sehr sehr häufig bei  
105 mir. (07:41)

106 **Daniel**

107 Aber ist ja auch glaub ich sehr wichtig für dich, dass du immer wieder für neue Spiele  
108 zu begeistern bist und nicht so alteingesessen: „El Grande ist das Beste!“ Wär glaub ich  
109 schädlich für deinen aktuellen Berufsweg.

110 **Fritsch**

111 Absolut. Absolut. Und ich mags halt auch, immer wieder was Neues zu entdecken. Also Spiele  
112 können mich immer begeistern, wenn sie mir neue Elemente zeigen und ich hab dann oft so  
113 Ermüdungserscheinungen. Ist jetzt nicht so, dass El Grande nen schlechteres Spiel ist. Aber  
114 natürlich merkt man Brettspielen auch einfach nach ner gewissen Zeit an, dass  
115 SpieleentwicklerInnen da auch neue Mechaniken entwickeln und sagen: „Okay, dieser  
116 Mechanismus oder dieser Kartenmechanismus, der hat damals gut funktioniert. Aber der ist  
117 vielleicht ein bisschen träge oder der is nen bisschen unfair und den upgraden wir jetzt oder  
118 lassen uns was Neues einfallen.“ Und deswegen haben für mich neue Spiele durchaus auch  
119 immer wieder nen großen Reiz, weil sie halt Bezug nehmen auch auf alte Brettspiele und alte  
120 Mechaniken. Und dann zurückzukehren zu diesen alten Spielen...ich kann jetzt schon noch El  
121 Grande spielen, so isses nich. Aber bei Siedler z.B. weiß ich nicht, ob ich mich jetzt für ne  
122 Einladung zum Siedler spielen noch groß melden würde. Das ist einfach durch für mich so,  
123 weißte? Also irgendwann ist man dann auch gesättigt von einem Spiel und hat gefühlt dort alles  
124 gesehen. Aber es gibt ja auch Leute, die schauen 100 mal ihren gleichen Lieblingsfilm und da  
125 bin ich auch so einer, der sagt: „Dann schau ich mir lieber neue Sachen an oder hol alte  
126 Klassiker nach, als das ich mir Serien oder Filme irgendwie zum hundertsten Mal anschau.“  
127 Aber ich glaube, dass ist ne sehr typabhängige Sache, wie man damit umgeht. (09:02)

128 **Daniel**

129 Ja, wobei ich da auch eher auf deiner Seite bin. Ich hab glaub ich nur Herr der Ringe  
130 mal sieben, acht Mal gesehen. Ansonsten kann ich auch nichts tausendmal wiederholen.

131 Du hattest eben gerade Siedler von Catan angesprochen und das hat ja damals, als es  
132 rauskam und so viele Leute begeistert hat, auch irgendwo den Begriff „German Game“  
133 geprägt, nicht wahr? Kannst du vielleicht ganz kurz erläutern, was man sich unter einem  
134 German Game vorstellen kann?

135 **Fritsch**

136 Ja, das ist tatsächlich ein gängiger Begriff jetzt so, diese „German Games“. Inzwischen sagt  
137 man auch „Eurogames“. Also diese Reichweite hat sich ein bisschen von Deutschland aus  
138 entwickelt um Klaus Teuber natürlich...Dr. Knizia. Das waren halt so die Vorreiter dieses  
139 modernen Brettspiels und „German Games“ oder jetzt eben „Eurogames“ hat sich so  
140 entwickelt. Also ich würde so einen Unterschied sehen: Dieses klassische Eurogame heute ist ein  
141 sehr mechanisches Spiel und das hat halt mit Siedler angefangen, dass man auf einmal z.B. so  
142 neue Elemente dann später auch hatte bei Caius zum Beispiel, was jetzt grad eine Neuauflage  
143 bekommen hat. Gilt ein bisschen als der Urgroßvater des Worker-Placement Prinzips, ja? Das  
144 man irgendwie halt Arbeiterfiguren einsetzt und die dann dort Aktionen ausführen und das sind  
145 halt so Sachen, die gabs in alten Brettspielen nicht, ja? Da hat man halt gewürfelt, dann hat man  
146 eine Figur eine Leiter hochgelaufen und hat irgendwie Leute rausgeschmissen. Oder Mensch ärgere  
147 Dich nicht oder solche Geschichten. Also als dieses German Game, Eurogame bezeichnet man  
148 eben diese Entwicklung, dass sich Menschen hingestellt haben und neue Spielmechaniken  
149 entwickelt haben. Und im Gegensatz dazu gabs eben in den USA ganz viel so  
150 Brettspielentwicklungen, die eher auf Simulationen gegangen sind. Also so Krieg  
151 nachzuspielen zum Beispiel, ja? Also Südstaaten gegen Nordstaaten oder so Sachen wie Risiko  
152 natürlich auch, die dann irgendwie den Weltkrieg simulieren oder nachbauen. Die dann eher  
153 von der Story her gekommen sind. Und die Eurogames oder German Games kommen eher von  
154 der Mechanik, wenn man jetzt mal so ganz grob unterteilen mag. (11:02)

155 **Daniel**

156 Seit 2010 gibt es ja den Podcast Insert Moin, wo du auch sehr prägnant unterwegs bist.  
157 Den machst du jetzt schon sehr, sehr lang. Ich weiß gar nicht, wie viele Folgen gibt's  
158 inzwischen?

159 **Fritsch**

160 2702 hab ich gerade geschnitten heute.

161 **Daniel**

162 Ja, Respekt. Glückwunsch schonmal dazu. Und ich zitiere: „Er berichtet über Allerlei  
163 rund um analoge und digitale Spiele, kulturelle Aspekte und die Leute hinter den  
164 Produktionen.“ Es gibt ja auch inzwischen ein extra Format...Le Brett heißt das.  
165 Warum hältst du es, jetzt immernoch nach 2702 Folgen, für so wichtig, über  
166 Gesellschaftsspiele zu sprechen?

167 **Fritsch**

168 Im Gegensatz zu, als wenn ich nur über Videospiele sprechen würde, meinst du? Naja, also zum  
169 einen natürlich meine große Passion für Brettspiele und weil ich finde, dass Brettspiele ein  
170 bisschen unterrepräsentiert sind in den Medien. Also wenn wir jetzt mal Zeitschriften,  
171 Zeitungen anschauen: Videospiele sind so ein fester Bestandteil der Popkultur geworden. Die  
172 finden im Feuilleton statt. Die finden in Kulturmagazinen, im Fernsehen statt. Die hatten auch  
173 schon eigene TV-Formate, die es jetzt momentan nicht mehr gibt. Aber auch wenn ich „Heute  
174 Journal“ oder so anschau, seh ich da immer wieder mal einen Bericht auch über aktuelle  
175 Videospiele. Wo dann über die...nicht nur eben über die Gewaltdebatte debattiert wird oder

176 diskutiert wird, sondern eben auch über die kulturelle Bedeutung und das haben Videospiele in  
177 den letzten, naja Jahrzehnten, in den letzten zehn Jahren, vermehrt geschafft, sich da ne Position  
178 zu erarbeiten und Brettspiele waren da meiner Meinung nach schonmal sehr viel weiter. Also  
179 Brettspielkritiken gabs früher eigentlich in allen großen Zeitungen und allen großen  
180 Tageszeitungen. Und auch in regionalen Blättern hat man viel über Gesellschaftsspiele geredet  
181 und die Videospiele haben denen son bisschen den Rang abgelaufen und inzwischen interessiert  
182 sich gefühlt in der Presselandschaft keiner mehr groß für Brettspiele und Spielkultur, obwohl  
183 das eigentlich son großer Bereich ist. Also ich glaube, sehr viele Menschen wissen um  
184 Brettspiele, haben zuhause auf jeden Fall Brettspiele stehen. Aber es gibt nicht son Bedarf, sich  
185 darüber zu informieren, weil die Industrie dahinter deutlich kleiner ist als bei der  
186 Videospielwelt. Also die Videospielbranche – um das noch kurz auszuholen – die  
187 Videospielbranche hat halt irgendwie ein riesiges Volumen, ist größer als die Film- und  
188 Musikbranche. Und Brettspiele sind von der Produktionsseite her und von der Entwicklerseite  
189 her halt ne ganz kleine Nische inzwischen. Und deswegen isses mir so wichtig als  
190 Spielejournalist, den Aspekt auch nicht untern Tisch fallen zu lassen und die als  
191 gleichberechtigtes Medium, sag ich jetzt mal, auch in meinem Podcast stattfinden zu lassen  
192 oder in meiner Arbeit. (13:41)

193 **Daniel**

194 Das find ich sehr schön. Find ich sehr sympathisch, muss ich an der Stelle mal sagen.  
195 Wir wollen, oder ich möchte, später gern nochmal auf den Unterschied zwischen  
196 digitalen und analogen Spielen eingehen. Also dazu später mehr. Aber jetzt aktuell  
197 vielleicht nochmal die Frage: Angenommen, nur mal angenommen, du könntest nur  
198 noch eine Art von Spiel konsumieren und in deinem Podcast diskutieren. Also analoge  
199 oder wie du eben auch schon meintest, über die du ja auch sprichst, digitale Spiele.  
200 Wofür würdest du dich von Beiden entscheiden und warum?

201 **Fritsch**

202 Vorweg: Mir gefällt der Begriff „analog“ nicht, aber ich verstehe natürlich, dass man ihn so  
203 benutzt. Weil eigentlich ist der falsch. Eigentlich sind analoge Spiele ja nicht...also Brettspiele  
204 sind ja nicht analog. Weil die Technik, die analoge Technik, ist eigentlich auch...es stimmt halt  
205 einfach nicht. Aber ich weiß auch keinen besseren Begriff dafür. Aber um die Frage zu  
206 beantworten: Grundsätzlich...oh ich möchte diese Frage gerne nicht beantworten, aber wenn  
207 ichs jetzt müsste, würde ich mich aufgrund der Tatsache, dass man mit Videospiele sehr viel  
208 mehr Geld verdienen kann als mit Brettspielen, würd ich mich für die Videospiele entscheiden.  
209 Weil da der Markt einfach größer ist und mein Beruf dann davon abhängen würde. Jetzt rein  
210 vom Hobby her wärs auch schwierig. Ich würd mich aber glaub ich auch tendenziell eher für  
211 die Videospiele entscheiden...auch wenn mir da das Herz total bluten würde, das zu sagen oder  
212 ich muss mich ja zum Glück nicht entscheiden und kann Beides machen. Aber die sind dann  
213 doch nochmal nen Ticken vielfältiger von der Bandbreite her. Also bei Videospiele hab ich ne  
214 größere Bandbreite an Entertainment, an Produkten und an Möglichkeiten, - vom Storytelling  
215 bis zum Indiespiel, bis zum großen Bombasteffektkino sozusagen - als bei Brettspielen, die  
216 dann ja doch eher nur nen kleineren Teil abdecken. Deswegen würd ich mich dafür glaub ich  
217 entscheiden und bitter weinen. (15:39)

218 **Daniel**

219 Es tut mir ein bisschen leid, die Frage. Aber es hat mich einfach interessiert. Die  
220 Antwort, die macht mich auch glücklich. Ich bin zufriedengestellt. Meine Neugier ist  
221 befriedigt. Aber findest du nicht auch, dass der aktuelle Trend bei Gesellschaftsspielen  
222 - weil du gerade meintest, die digitalen Spiele, die haben nen bisschen mehr, was sie

223            zeigen können – aber die Gesellschaftsspiele gehen doch auch jetzt aktuell immer mehr  
224            in diese doch komplexere Richtung, oder nicht?

## 225    **Fritsch**

226    Ja, die haben nen Riesensprung hingelegt. Also Brettspiele holen grad deutlich auf. Vor allem  
227    auch was das Storytelling angeht. Also bis vor einigen Jahren war's ja undenkbar, dass ein  
228    Brettspiel wirklich eine Geschichte erzählt und dich über mehrere Wochen fesseln kann wie  
229    eine gute Serie oder so. Das gabs vorher einfach überhaupt gar nicht. Also das ist auch ein  
230    relativ neuer Trend durch die „Legacy“-Spiele, die auch zu meinen absoluten Highlights  
231    gehören, dass Brettspiele sich verändern können, ja? Das du Entscheidungen triffst, wie in  
232    Videospielen eben auch, die Konsequenzen haben. Also bekannt gemacht wurde das durch  
233    „Pandemic Legacy“. Das ist ein Spiel, bei dem du ein Jahr lang die Welt vor einer Pandemie  
234    retten musst. Vor einer Viruspandemie. Also sehr passend zur aktuellen Situation bist du ein  
235    Team aus Ärzten. Spielst kooperativ und versuchst, diese Pandemie aufzuhalten. Und wenn du  
236    den Januar schaffst, dort bestimmte Ziele zu erreichen, dann öffnest du nen Umschlag und da  
237    sind dann neue Aufgabenstellungen drin für den Februar dieses Jahres usw. Und die Viren  
238    breiten sich aus. Es gibt Entscheidungen, die du triffst und es kann dann eben auch zum Beispiel  
239    sein, dass Washington zerstört wird und du wirklich auf dem Spielplan einen Aufkleber  
240    anbringst und diese Stadt nicht mehr existiert. Das du Karten zerreißen musst, ja? Also jedem  
241    Brettspieler und jeder Brettspielerin blutet das Herz bei dem Gedanken, Karten zerreißen zu  
242    müssen und dieses Spiel ist gnadenlos und verlangt dann von dir eben auch, solche Dinge zu  
243    zerstören. Mit Edding permanent auf Sachen draufzuschreiben. Und das hat mir – ähnliche  
244    Situation wie damals El Grande - so gezeigt, dass Brettspiele und Gesellschaftsspiele noch mehr  
245    können, als ich bisher schon dachte. Und diese Legacy-Prinzipien...das war dann sowas, was  
246    ich eigentlich nur aus der Videospieldwelt kannte und das hat mich total begeistert und begeistert  
247    mich bis heute noch. Also das ist nen Riesenaufwand natürlich für Verlage und für Studios,  
248    solche Spiele zu entwickeln. Aber da sieht man eben auch, dass die Gesellschaftsspielwelt da  
249    sich auch weiterentwickeln kann und Stories erzählen kann, was einfach undenkbar war früher.  
250    (18:03)

## 251    **Daniel**

252            Du hast gerade gesagt, die haben dich mit den Legacy-Spielen überrascht. Legacy-  
253            Spiele, die ich übrigens auch sehr gut finde. Ich bin selber jemand, der zuhause in seiner  
254            Brettspielrunde jetzt ewig lang schon Gloomhaven spielt und da gar nicht mit fertig  
255            wird. Glaubst du, die Gesellschaftsspiele könnten dich nochmal mit ner richtig  
256            innovativen Idee überraschen oder glaubst du jetzt, so langsam, aber sicher ist so deren  
257            Ideenreichtum ausgeschöpft?

## 258    **Fritsch**

259    Ne, noch lang nicht. Da ist noch ganz viel möglich. Also ich bin ja auch nen geborener  
260    Naturoptimist. Also ich glaub immer daran, dass mich noch was überraschen könnte und das  
261    tuts auch. Also jedes Jahr gibt's wieder kleine Sachen, kleine Neuerungen, die mich begeistern.  
262    Gestern zum Beispiel hab ich das neue Unlock! gespielt. Das ist son Escaperaum-Spiel und da  
263    werden halt auf einmal jetzt Apps eingesetzt, ja? Also du hast dann die Handykamera genutzt,  
264    um durch Karten durchzugucken mit einem Röntgenblick, ja? Was mich dann auch wieder total  
265    weggeblasen hat. Da wird dann halt so mit AR gearbeitet, also mit Augmented Reality und  
266    dann erkennt der die Karte – die Kamera oder die App – und zeigt dir dann Sachen an, die hinter  
267    dem Schrank versteckt sind. Und dann kannst du halt auf einmal die Spielkarte auch wirklich  
268    physisch in der Hand haben und mit der Handykamera durchgucken wie mit so nem  
269    Röntgenblick und das sind so Kleinigkeiten, die mich dann eben wieder total begeistern. Wo

270 ich denke: „Ja super!“. Da finden dann eben auch Brettspiele und die digitale Welt zusammen  
271 und geben mir ein Erlebnis, was ich so von beiden Seiten vorher einzeln eben nicht hatte und  
272 finden sich da und bieten mir was Neues. Und bestes Beispiel eben auch: Die Escape-Spiele.  
273 Also die Exit! – Reihe von Kosmos, von Markus und Inka Brandt, die hat ja auch gezeigt, dass  
274 da noch sehr viel möglich ist und das man auch mit komplett neuen Spielideen wieder um die  
275 Ecke kommen kann und alle überraschen kann. Also ne, da mach ich mir gar keine Sorgen, dass  
276 die EntwicklerInnen da nicht neue Ideen haben werden in den nächsten Jahren. Garantiert nicht.  
277 Da ist noch viel möglich. (19:53)

278 **Daniel**

279 Dann sind wir beide mal sehr optimistisch, weil ich wünsch mir das auch. Aber das  
280 Traurige ist ja irgendwo, dass die Entwickler von diesen Gesellschaftsspielen öfter mal  
281 unter den Tisch gekehrt werden, nicht wahr? Es hat ja ewig lang gedauert, bis die auf  
282 diesen Packungen überhaupt namentlich erschienen sind. Und ich möchte an der Stelle  
283 gern ein Zitat von Max Jürgen Kobbert, dem Autor des Spiels „Das verrückte Labyrinth“  
284 einbringen. Und zwar sagt der: „Während in der Kunst der Schöpfer in den Vordergrund  
285 tritt und oft Kultstatus genießt, wird der Erfinder eines Spiels von den meisten Menschen  
286 kaum zur Kenntnis genommen.“ Was ist deine Meinung zu der Aussage? Würdest du  
287 so unterschreiben?

288 **Fritsch**

289 Inzwischen tatsächlich nicht mehr so sehr. Es ist aber auch ne Entwicklung, die glaub ich alle  
290 Kunstformen auch durchlebt haben. Also das haben wir in der Videospieldwelt auch gesehen,  
291 dass ne Zeit lang eben nur dran stand: Das ist nen Spiel von EA und die Macher dahinter völlig  
292 irrelevant waren. Das hat sich gewandelt. Bestes Beispiel auch: Sid Meier's Civilization. Da  
293 gehört das quasi schon zum Spieltitel dazu, dass es sein Spiel ist. Also diese Autorenspiele.  
294 Und ich glaube, da haben sich die Brettspiele schon immer auch ganz gut positioniert ehrlich  
295 gesagt, weils halt oft auch Projekte waren, die eine Person entwickelt hat. Also das Brettspiele  
296 von einem riesigen Team entwickelt werden oder von einem Studio, ist ja eher die Ausnahme.  
297 Auch heute noch. Die meisten Brettspiele werden ja von ein oder zwei Personen - manchmal  
298 mal sinds eben auch irgendwie Paare oder Duos oder so - und nicht von einer ganzen Redaktion  
299 bearbeitet. Und dann, wenn diese Grundidee steht, geht's ja dann nochmal zum Verlag und da  
300 arbeiten natürlich dann auch nochmal nen Grafiker, Grafikerinnen, Illustratoren und sowas  
301 daran. Klar. Aber die eigentliche Grundidee von Brettspielen ist ja sehr viel einfacher von einer  
302 Person zu stemmen als bei modernen, aktuellen Videospielen. Und ich denke trotzdem, dass  
303 man durchaus die Menschen auch nochmal nen bisschen mehr in den Vordergrund stellen kann,  
304 aber sie stehen ja zumindest heutzutage immer auch auf den Packungen drauf. Und das war bei  
305 Videospielen zum Beispiel lange nicht der Fall. Also von daher glaub ich, dass Brettspiele sich  
306 das schon immer nen bisschen besser aufgestellt haben und die Künstler und Künstlerinnen  
307 dahinter, die die eigentliche kreative Leistung gebracht haben, nicht so sehr untern Teppich  
308 kehrt, wie in anderen Medienformen. (22:03)

309 **Daniel**

310 Apropos kreative Leistung: Würdest du sagen, der Prozess der  
311 Gesellschaftsspieleentwicklung ist mit dem Schreiben eines Buches oder mit dem  
312 Malen von nem Kunstwerk zu vergleichen? Weil in allen Situationen gibt's ja einen mit  
313 ner guten Idee und der lässt diese Idee irgendwie in ein Projekt fließen und das wird  
314 dann fertig gestellt.

315

316 **Fritsch**

317 Ich denke, die meisten kreativen Prozesse haben einen vergleichbaren Leidensweg, nenn ich  
318 ihn mal, ja? Also auch wenn ich jetzt...ich kenn des ja von mir auch. Ich bin ja auch kreativ  
319 tätig. Ich hab früher in ner Agentur gearbeitet. Hab dort für Kunden Projekte entwickelt oder  
320 jetzt eben auch, wenn ich als Spielekritiker einen Text schreibe oder Artikel schreibe. Das sind  
321 glaub ich alles Prozesse, wo man immer erstmal ne Idee hat. Dann kommen Iterationen nach  
322 Iterationen nach Iterationen, Feedbackschleifen und ich glaube, dass diese Prozesse sich oft  
323 sehr ähnlich sind. In allen Schaffensprozessen. Das man immer eine kleine Hochphase hat.  
324 Dann hat man eine Idee, ist total motiviert und dann gibt's eben auch wieder die Selbstkritik,  
325 die Selbstzweifel an diesem Werk und ich glaube, da unterscheiden sich Brettspiele auch nicht  
326 groß von anderen künstlerischen Projekten. Der Vorteil bei Brettspielen ist aber glaub ich  
327 tatsächlich, dass man sehr früh durch Papier, nen bisschen Stift, nen paar Plättchen, nen paar  
328 Münzen, diese erste Idee so kreieren kann, dass sie andere Menschen auch testen können und  
329 dir Feedback geben können. Also bei nem Buch kannst du vielleicht nen Skript schreiben, ne  
330 Storyidee runterpinnen oder bei nem Artikel oder so und bei nem Kunstwerk hast du halt auch  
331 immer nur ne Skizze. Aber der Vorteil bei Spielen ist ja tatsächlich, dass du mit dieser Skizze  
332 schon eigentlich das schlussendliche Spielgefühl schon einfangen und ausprobieren kannst.  
333 Von daher glaub ich, dass das ein großer Vorteil ist bei der Spieleentwicklung. (23:57)

334 **Daniel**

335 Wir haben eben gesagt, du bist eben in diesem Podcast Insert Moin sehr präsent und da  
336 sprichst du auch unter Anderem über kulturelle Aspekte. Welchen Wert haben denn  
337 Gesellschaftsspielen, jetzt mal die digitalen Spiele ausgenommen, für die Gesellschaft  
338 und die Weiterentwicklung einer Kultur? Ist ne ziemlich große Frage.

339 **Fritsch**

340 Ja. Ich glaube, dass sie auf jeden Fall einen verbindenden Effekt haben. Das hatten wir ja vorhin  
341 auch schon kurz angesprochen, dass Gesellschaftsspiele vom Wort her natürlich auch in  
342 Gesellschaft gespielt werden können. Und wenn Menschen sich zusammensetzen, um  
343 miteinander zu spielen, ist es ja per se erstmal ein friedlicher Prozess, ja? Also wenn sich  
344 Menschen zusammensetzen, dann isst es ja schonmal was Positives. Deswegen glaube ich, dass  
345 Gesellschaftsspiele auf jeden Fall eine positive Wirkung für eine Gesellschaft auch haben und  
346 eine verbindende Wirkung haben können. Also ich bin ja Mitglied in der „Spiel des Jahres“ –  
347 Jury und als Spiel des Jahres Verein haben wir auch die Aktion „Spielend für Toleranz“ genau  
348 aus diesem Aspekt gegründet. Also „Spielend für Toleranz“ kann man sich bewerben, kann  
349 dort nen großes Spielepaket bestellen für soziale Einrichtungen. Für Menschen, die das gerne  
350 veranstalten wollen und dort eben Spieleabende veranstalten, um eben auch Menschen mit  
351 Migrationshintergrund, mit Flüchtlingserfahrung einzuladen. Da haben wir dann Spiele  
352 ausgesucht, die ohne große Sprachbarriere auch funktionieren, um eben Menschen  
353 zusammenzubringen und im Spielen zu merken, dass wir eben alles Menschen sind, ja? Und  
354 das das Spielen miteinander verbindet. Wenn man sich in der Kulturgeschichte zurückschaut,  
355 merkt man ja auch, dass...die Menschen spielen ja nicht erst, seit Brettspiele gibt. Seit Siedler  
356 oder seit Monopoly und co erfunden wurden. Sondern Menschen haben schon immer gespielt.  
357 Kleinkinder spielen intuitiv natürlich, um Sachen zu lernen. Und von daher glaub ich, dass  
358 Gesellschaftsspiele ein ganz, ganz wichtiger Faktor sind, um eine positive Wirkung, eine  
359 friedliche Gesellschaft zu formen. Also Spielen ist wichtig. Spielen ist total wichtig. (26:03)

360 **Daniel**

361 Kann ich so unterstreichen und sehr coole Aktion. Wusst ich gar nicht. Also da schonmal  
362 fetten Respekt, dass ihr das macht. Hm, inwiefern siehst du denn den Einfluss von

363 Gesellschaftsspielen heute noch auf unsere Kultur oder in anderen Kulturen vielleicht?  
364 So als Beispiel: Senet damals, kennst du sicherlich, im alten Ägypten, war ja so von  
365 kulturellem Wert, dass es teilweise als Grabbeigabe auch bei Tutanchamun mitgegeben  
366 wurde, damit die irgendwie ne bessere Chance im Jenseits haben, wenn sie dann den  
367 Schlangengott besiegen oder so, ne? Und glaubst du heutzutage hats immer noch so  
368 starken kulturellen Wert an der ein oder anderen Stelle oder ist der verblasst? Und wo  
369 sehen wir ihn vielleicht noch?

## 370 **Fritsch**

371 Naja, er ist schon nicht mehr so präsent. Also ich glaube jetzt, Brettspiele sind schon ne Nische.  
372 Wobei es aber immer mit zwei verschiedenen Augen auch gesehen wird, glaub ich. Also bei  
373 Kindern würden glaub ich alle...oder nen Großteil der befragten Menschen würden glaub ich  
374 sagen, es ist total positiv, wenn Kinder sich mit Spielen beschäftigen. Sobald dann aber so  
375 dieses Erwachsenenalter eintritt und die Menschen dann „seriöser“ werden müssen, wird  
376 Spielen halt teilweise wirklich auch einfach dann belächelt. So „Wie, du beschäftigst dich  
377 beruflich mit Spielen? Das ist ja interessant.“ Ja, das hör ich jetzt wirklich relativ häufig noch.  
378 Das hat sich durchaus gebessert. Also es ist deutlich entspannter geworden und auch  
379 akzeptierter, dass sich Erwachsene Menschen mit Spielen auseinandersetzen, als jetzt, sag ich  
380 mal, vor 30, 40 Jahren, wo das halt immer so als Kindersache abgetan wurde. Also ich glaube,  
381 dass da viele auch gemerkt haben, dass Spielen eben auch eine positive Wirkung hat für einen  
382 selber und eben aber nicht nur für Kinder geeignet ist. Aber so dieser ganz krasse kulturelle  
383 Wert, wie du ihn gerade beschrieben hast, den seh ich jetzt höchstens nur noch bei so großen  
384 Sportarten wie vielleicht Fußball oder so. Ganz klar ist das ja auch ne Form von Spiel, nen  
385 Wettkampf und der hat gerade bei uns in Deutschland ne sehr starke, kulturell prägende  
386 Wirkung. Ich denke, dass sich das da so hin entwickelt hat. Oder in den USA Baseball,  
387 American Football. Also das es eher so in diese Sportspielecke gegangen ist, was den  
388 kulturellen Stellenwert angeht. Das Videospiele und Brettspiele so nen kulturellen Wert bei uns  
389 hätten, würd ich jetzt so nicht sagen. Also vom gesellschaftlichen Standing her hat sich das  
390 schon stark verändert auf jeden Fall. (28:30)

## 391 **Daniel**

392 Du hast gerade auch schonmal Deutschland angesprochen, so unsere Position in dem  
393 Ganzen. Wie würdest du denn, um jetzt nochmal da nachzuhaken, die Position  
394 Deutschlands in der Gesellschaftsspielszene an sich sehen?

## 395 **Fritsch**

396 Die ist tatsächlich immer noch sehr riesig. Also wenn man jetzt rein auf die Brettspielszene  
397 guckt und auf die Gesellschaftsspielszene, dann ist Deutschland immer noch eines der  
398 wichtigsten Länder. Das mach ich an verschiedenen Faktoren fest: Einerseits natürlich dieses  
399 „German Games“/„Eurogames“. Dass das natürlich hier son bisschen den neuen Startschuss  
400 bekommen hat, aber auch heute immer noch Relevanz hat. Sehr, sehr viele der bekanntesten  
401 Brettspielautoren – und ich benutze jetzt hier bewusst die männliche Form, weils leider halt  
402 überwiegend Männer sind – stammen alle aus Deutschland. Also die bekanntesten Namen:  
403 Täuber, Knizia, Uwe Rosenberg. Solche Menschen, die man sofort mit Brettspielen verbindet,  
404 die auch popkulturell inzwischen eben schon nen Namen haben und einer der wenigen sind, die  
405 dann hauptberuflich eben auch diesen Beruf ausüben können des Brettspielersfinders. Die  
406 stammen halt überwiegend aus Deutschland oder ausm deutschsprachigen Raum. Österreich  
407 und so. Und die haben sehr viel Nachwuchs jetzt eben auch durch die europäischen Länder. Also  
408 Frankreich, Polen und so sind auch sehr starke Länder, aber Deutschland hat eben dann noch  
409 diesen zweiten Faktor. Nicht nur den großen Markt. Also natürlich haben Brettspiele hier auch

410 schon sehr viel länger Tradition als jetzt zum Beispiel in den USA, wo gerade eben erst seit den  
411 letzten 5, 6 Jahren so nen großer Hype entsteht. Bei uns ist das halt wirklich einfach schon seit  
412 40 Jahren...Spiel des Jahres gibt's jetzt seit 40 Jahren und mindestens seit diesem Zeitraum hat  
413 es auch so nen hohen Stellenwert. Und der 3. Punkt oder der 2., der sich da anschließt, dass wir  
414 eben die weltgrößte Spielemesse in Deutschland haben. Also die SPIEL in Essen ist die  
415 weltweit wichtigste Messe für Brettspiele. Das ist ne Messe, die sich nur um  
416 Gesellschaftsspiele, natürlich auch Aspekte mit Rollenspielen usw. beschäftigt, aber  
417 hauptsächlich eben mit Brett-, Karten-, Gesellschaftsspielen und so weiter. Und das ist die  
418 weltgrößte Messe, die international Bedeutung hat. Dann natürlich auch der Spiel des Jahres -  
419 Award. Der ist ja auch aus Deutschland und zeichnet die Spiele aus, hat aber ne weltweite  
420 Bedeutung. Für alle BrettspielentwicklerInnen ist das ne Auszeichnung, diesen Preis zu  
421 bekommen. Und das sind Faktoren, wo ich dann schon sagen würde: „Okay, also innerhalb der  
422 Brettspielwelt hat Deutschland nen sehr hohen Stellenwert.“ (30:53)

423 **Daniel**

424 Aber nich nur Deutschland beschäftigen ja Gesellschaftsspiele. Also du hast eben gesagt  
425 Amerika, die kommen auch immer weiter auf den Hypetrain, sag ich mal. Auf der letzten  
426 Spiel, da hab ich nen Beitrag produziert und zwar gings da um den internationalen  
427 Stellenwert von Gesellschaftsspielen. Und ich bin über die Messe gelaufen und hab  
428 irgendwie jeden internationalen Autorenstand, Verlagsstand abgeklappert, den ich  
429 gefunden habe und es ist aus aller Welt irgendwer dabei gewesen. Japan, China,  
430 Südamerika, Canada, Afrika und ganz viele andere. Ich kenn gar nich so viele Länder.  
431 Glaubst du, dass es doch immer weiter ein internationales Phänomen wird?

432 **Fritsch**

433 Ja absolut. Das kann man, wie du schon gesagt hast, auf der Spielmesse sehr gut beobachten,  
434 dass es international enorme Reichweite gewonnen hat und Zuwachszahlen hat, die  
435 Deutschland dann auch echt alt aussehen lassen. Also was die Zuwachsraten an  
436 Brettspielverkäufen und Brettspielfans und neue Brettspielmärkte zu erschließen...da ist  
437 Deutschland natürlich schon sehr gesättigt. Klar. Also von daher, da holen die anderen Länder  
438 enorm auf und USA wird uns auch garantiert überholen. Also ich mein, die haben natürlich  
439 auch sehr viel größeren Markt oder Marktpotenzial als Deutschland das überhaupt nur abbilden  
440 kann. Und dadurch, dass es eben seit 40 Jahren hier einfach schon Brettspiele gibt, ist der Markt  
441 halt einfach auch gesättigt. Also die Menschen, die sich regelmäßig mit Brettspielen  
442 beschäftigen – es gibt ja so die Bandbreite von „Ich kauf mir einmal im Jahr das Spiel des Jahres  
443 und legs untern Weihnachtsbaum“ bis hin zu „Ich kenne alle Neuheiten und geb mein  
444 komplettes Monatsgehalt für Brettspiele aus“ – da liegt ja alles dazwischen. Aber das ist in  
445 Deutschland alles schon da. Also da gibt's keine großen Wachstumsmärkte mehr und von  
446 daher...klar, international isses natürlich total wichtig auch für die ganzen Verlage, auch für  
447 Kleinstverlage, da sich offen zu halten und sich jetzt nicht nur auf den deutschen Markt zu  
448 fokussieren. (32:43)

449 **Daniel**

450 Wenn ich in meinem Feature über Gesellschaftsspiele und Kultur sprechen möchte,  
451 dann muss ich natürlich auch über diesen Begriff Kulturgut sprechen. Weil die  
452 Diskussion, ob jetzt Gesellschaftsspiele eins werden sollen oder nicht, die geht ja schon  
453 nen bisschen länger und ich meine auch mal deinen Namen in dem Zusammenhang  
454 gelesen zu haben. Vielleicht vorab, bevor wir auf das Thema eingehen, was ist ein  
455 Kulturgut?

456



457 **Fritsch**

458 Gute Frage! Gibt's da ne klare Definition für? Bestimmt, oder? Hast du doch bestimmt  
459 schonmal recherchiert, was als Kulturgut zählt.

460 **Daniel**

461 Zum Beispiel Bücher. Zum Beispiel Kunstwerke. Es ist alles eben, was es Wert ist zu  
462 schützen so, ne?

463 **Fritsch**

464 Okay, ja. Die Definition hat mir gefehlt. Gut. Ne, dann definitiv. Natürlich sind Brettspiele oder  
465 Gesellschaftsspiele ein Kulturgut, weil sie sind gut und sie sind Teil dieser Kultur. Nein, es ist  
466 ein Kulturgut definitiv, weil wir eine sehr lange Tradition an Brettspielen haben. Weil wir ja  
467 auch schon uns wissenschaftlich als Gesellschaft damit auseinandergesetzt haben, welche  
468 positiven Aspekte Spiele haben und die Tradition des Brettspiels und diese ganze Entwicklung  
469 is eben meiner Meinung nach auch extrem schützenswert. Deswegen würde ichs auch als  
470 Kulturgut einsortieren. Also sowohl die Videospiele als auch die Brettspiele. Weil sie eben eine  
471 klare Entwicklung durchlaufen haben. Weil man an ihnen auch rückwirkend glaub ich auch  
472 ablesen kann, wie sich eine Gesellschaft entwickelt hat. Was für Werte eine Gesellschaft hat,  
473 weil das immer ja auch in Spielen konserviert wird. Also wenn man Spiele beobachtet und  
474 betrachtet als Zeitzeugen sozusagen in ihrer Zeit, was dort für Werte waren, dann ist das  
475 definitiv ein Kulturgut und ich finde auch, dass es ne richtige Sache ist, Brett- und Videospiele  
476 in Museen zu stecken und die zu konservieren und eben auch zu kuratieren. Absolut. (34:46)

477 **Daniel**

478 Sehr schön. Dann hab ich doch noch ne schöne Antwort aus dir rauskitzeln können.  
479 Bücher, hab ich ja gerade erwähnt, sind ja schon Kulturgut. Kunstwerke sind auch schon  
480 viele Kulturgüter. Was meinst du, bremst denn den Weg der Gesellschaftsspiele, eins  
481 zu werden?

482 **Fritsch**

483 Hm. Ich weiß gar nicht, obs da so viele Bremssteine gibt ehrlichgesagt, außer diesem einen  
484 großen, das Spielen immer als kindisch angesehen wird. Also das unsere Gesellschaft sich  
485 immer noch schwer damit tut, so voll inbrünstig im Spielen aufzugehen als erwachsene  
486 Menschen. Also ich glaub, das ist der größte Stolperstein oder der größte Bremsklotz, der  
487 Spielen als Kulturgut in jeglicher Form auch immer irgendwie im Weg liegt. Das man als  
488 erwachsener Mensch keine Scham davor haben muss, zu sagen: „Ich mache einen  
489 Brettspielabend.“ Und ich glaube, dass hat sich schon sehr gebessert. Also ich nehm da deutlich  
490 weniger kritische Blicke auf, wenn ich sowas erzähle, als vor vielen Jahren, wo man schief  
491 angeguckt wurde, wenn einer sagt: „Wie, du spielst noch Videospiele? Du bist doch  
492 erwachsen.“ Also das würd ich so als den größten Stolperstein eigentlich sehen. Aber so richtig  
493 große Hindernisse seh ich da eigentlich nicht. Vor allem nicht beim Gesellschaftsspiel. Bei den  
494 Videospiele gibt's ja immer die heiße Diskussion, das sind „Tötungssimulatoren“. Oder da  
495 gitbs die Gewaltdebatte oder eben auch eine übermäßig explizite Darstellung. Und das haben  
496 Brettspiele ja per se einfach erstmal nich. Die sind immer nen Ticken...also im Vergleich  
497 immer einen Tick harmloser und werden glaub ich deswegen auch sehr viel leichter akzeptiert  
498 von einer Gesellschaft. (36:25)

499

500

501 **Daniel**

502 Wir haben ja eben schon etabliert, dass du dich bei Insert Moin und auch in anderen  
503 Lebenssituationen mit sowohl digitalen Spielen als auch – ja, uns fällt kein besseres  
504 Wort ein und du magst es nicht...ich sags trotzdem – analogen Spielen beschäftigst.  
505 Und da gibt's ja doch schon irgendwo gravierende Unterschiede, was die Förderung  
506 auch angeht, ne? Von diesen Spielen. Vielleicht kannst du darauf kurz eingehen und,  
507 ich weiß nicht, ob du ne Meinung hast, aber vielleicht versuchen zu erklären, warum das  
508 so ist.

509 **Fritsch**

510 Da gibt's nen ganz klares Wort, das heißt Lobbyarbeit. Also die Videospielwelt hat eine riesige  
511 Lobby. Das ist ne Riesenindustrie, da stecken Milliarden dahinter. Es gibt große Firmen, die  
512 sehr viel Geld mit Videospielen verdienen. Es ist ein enorm großer Markt und um den Blick  
513 auf Deutschland zu lenken: Die Förderung findet eben halt auch statt, weil es Bundesverband  
514 der Videospielindustrie gibt, die in Berlin sind. Die mit den Politikern sprechen. Die den  
515 Politikern und Politikerinnen zeigen, was Videospiele sind. Warum es ein Kulturgut ist. Warum  
516 es wichtig ist, die zu fördern und was für ein Wirtschaftsfaktor auch dahintersteht,  
517 Videospielfirmen in Deutschland zu fördern. Also Canada ist das beste Beispiel. In Canada hat  
518 sich die Regierung dazu entschlossen, Arbeitsplätze zu schaffen in der Videospielwelt und  
519 verdient inzwischen aktiv mit. Also für jeden kanadischen Dollar, der dort ausgegeben wird um  
520 die Videospielindustrie, die dort enorm gewachsen ist, zu fördern, wurde nachgerechnet, dass  
521 sie eben durch Steuereinnahmen, durch die neuen Arbeitsplätze, die da geschaffen worden sind,  
522 durch die Menschen, die dann da nach Quebec z.B. gezogen sind, nach Montreal, dass die alle  
523 dort ja auch konsumieren, leben, die Stadt verbessern. Und das hat im Endeffekt Kanada Geld  
524 gebracht, dass sie gefördert haben. Und damit lässt sich natürlich gut Lobbyarbeit machen.  
525 Auch in Deutschland. Und sie habens ja auch geschafft. Also der Bundesverband hat einen  
526 großen Topf aufgemacht und Deutschland fördert jetzt Videospielentwicklungen in deutschen  
527 Städten. Das hat ne Weile gebraucht, aber es braucht eben auch diese Lobbyarbeit. Und die  
528 Brettspielwelt hat diese Lobby nicht. Es ist einfach keine so ne große Industrie und es gibt  
529 keinen Dachverband, der sich der Sache annehmen würde. Also ich glaube auch, dass es  
530 möglich wäre, Brettspiele als Kulturgut deutlich weiterzubringen und als förderungsfähige  
531 Investitionen auch zu sehen, wenn es eben Lobbyisten gäbe und das mein ich jetzt gar nicht  
532 negativ. Lobbyist klingt immer so negativ. Aber wenns halt Menschen gäbe, die die Anliegen  
533 der Brettspielwelt nach Berlin tragen würden. Und wenn das nicht stattfindet, dann wundert  
534 michs natürlich auch nicht, dass es da dann keine Förderung gibt. Also der Vergleich ist total  
535 unfair, aber die Videospielwelt hat sich da halt eben auch reingelegt und hat was dafür getan,  
536 dass diese Förderung kommt. Die kommt ja nich aus dem nichts und die Brettspielwelt ist im  
537 Vergleich da eben Jahrzehnte hinterher. (39:20)

538 **Daniel**

539 Ich möchte nochmal ganz kurz ne kleine Reise zurück in der Zeit machen und auf das  
540 eingehen, was du vor ungefähr 25 Minuten gesagt hast und zwar: Dass die Brettspiele  
541 groß waren bei uns und dann kamen die Videospiele und haben die son bisschen  
542 verdrängt. Glaubst du, Videospiele waren also...ja, waren schlecht für die  
543 Gesellschaftsspielszene und haben die son bisschen ausm Weg geschubst?

544 **Fritsch**

545 Das klingt so negativ, aber sie haben auf jeden Fall nen Verdrängungsmechanismus glaub ich  
546 bedeutet. Weil es war halt nen neues Medium, was sich auch spielerisch auseinandersetzt  
547 und...ne...es war auch nen Medium, was eben Spielmechaniken benutzt und dadurch ne sehr

starke Parallelität eben auch zu Brettspielen hatte. Also so dieses Gefühl, etwas auszupacken und da spielerisch Mechaniken auszuprobieren, sich selbst spielerisch zu erleben, das konnte man ja nur mit Brettspielen machen früher. Es gab natürlich nichts Vergleichbares. Und dann kamen die Videospiele, die das gleiche Gefühl aber eben mit einem neuen Medium verbunden haben und neue Medien – klar, wenn auf dem Bildschirm dann eine Figur selbstständig läuft, die Feinde bewegen sich selbstständig. Du musstest beim Brettspielen selber die Gegner bewegen und Karten ziehen und würfeln und so weiter. Da hat dir der PC oder damals die Arcade Automaten, natürlich dann auch die Spielekonsolen, das waren völlig neue Welten mit einer riesigen Faszination, die Brettspiele so nicht leisten konnten. Trotzdem aber eben, denke ich, ne ähnliche Zielgruppe angesprochen haben. Nämlich Leute, die diesen spielerischen Reiz zu schätzen wissen. Also von daher glaub ich schon...oder bin ich überzeugt davon, dass Videospiele ganz klar auch den Erfolg der Brettspiele da in dem Moment auf jeden Fall gebremst und gehemmt haben und es dann erst ne Weile gebraucht hat, um wieder als Alternative auch gesehen zu werden. Also das Brettspiele nicht schlechter sind als Videospiele. Das hat glaub ich ne Weile gebraucht, ja? Das mans nicht als Weiterentwicklung der Brettspielwelt sieht, sondern eben als parallele Entwicklung und das Beides einfach seinen ganz eigenen Reiz hat. Für mich isses immer ganz klar gewesen: Videospiele sind immer eher was, was ich alleine konsumiere, was ich alleine spiele und dann eben der Computer auch mein Mitspieler sozusagen ist, ja? Die künstliche Intelligenz, gegen die ich arbeite oder eben die Geschichte, die ich dann dort erlebe. Und Brettspiele eben schon immer was waren, wo ich mich mit anderen Menschen zusammensetze und das hat glaub ich einfach ne Weile gebraucht, dass da auch wieder so ne Rückbesinnung stattfindet, sag ich mal. Brettspiele waren ja nie ganz weg, weil einfach durch die Nische, die da war, auch immer weiterentwickelt wurde. Aber dieser große Hype, der jetzt wieder bei Brettspielen existiert – gerade in den USA – der kommt glaub ich schon durch so nen ganz starken Faktor wieder, sich zurückzubessinnen: Was sind denn die Stärken von Brettspielen. Die wiederzuentdecken, wiederzuerkennen und sich da auch drauf einzulassen. Und heutzutage glaub ich, dass beide Szenen gut nebeneinander und miteinander agieren können. Ich hab ja vorhin das Beispiel gebracht, dass eben auch Brettspiele jetzt Apps einsetzen und es gibt auch inzwischen viele Videospiele, die sagen: „Wir benutzen Brettspiele als Prototypentwicklung für unsere Videospieldentwicklung.“ Oder eben ganz viele Brettspieladaptionen auch erscheinen zu Videospieldmarken. Also das da beide Szenen wieder enger zusammenrücken, finde ich ne sehr positive Entwicklung. Aber das Videospiele Schuld dran waren, dass Brettspiele son bisschen gehemmt waren, das glaub ich schon. Auf jeden Fall. (42:52)

## **Daniel**

Du hast gerade das Zusammenspiel der beiden Spielearten erwähnt und wir haben ja etabliert, dass wenn man zusammensitzt, einen Spieleabend macht, dann entsteht zum einen Gesellschaft und man versteht sich miteinander und es entsteht ja auch irgendwo Kultur. Aber in letzter Zeit gibt's ja immer mehr diese Digitalisierung der Gesellschaftsspiele. Auch diese Symbiose, also entweder durch digitale Unterstützung, bei Unlock! mit den Apps zum Beispiel oder es gibt diese komplett digitalen Versionen wie Terraforming Mars oder es gibt diesen Tabletop Simulator, wo man dann dieses Gesellschaftsspiel als Simulation reinladen kann. Fast komplett kostenlos. Nur für diesen Tabletop Simulator Preis. Und da hat man eine Unmenge an Gesellschaftsspielen zur Verfügung. Immer mehr wird also online und digital an Gesellschaftsspielen gespielt. Inwiefern, glaubst du, geht da son bisschen die Gesellschaftsspielkultur verloren?

597 **Fritsch**

598 Ich glaube, dass es gar nicht so nen großen Faktor spielt. Also Brettspiele rein digital  
599 umzusetzen ist immer nur so ne Ersatzdroge, würde ich sagen. Ich seh auch da keinen großen  
600 Trend. Also ne Zeit lang hab ich gedacht: „Alles klar, Brettspiele haben jetzt die digitale Welt  
601 entdeckt und alle Brettspiele werden in Zukunft digitale Unterstützung haben.“ Weil das für  
602 mich ne Zeit lang eigentlich so die logische Fortführung war von „Warum brauch ich denn  
603 überhaupt noch nen Kartendeck, wo irgendwie auf jeder Karte irgendwie ne kleine Regel  
604 draufsteht, wenn ich auch nen Tablet in der Mitte liegen haben kann, wo der Computer mir  
605 dann quasi ausrechnet oder macht oder tut und meine Brettspielerfahrung unterstützt.“ Da war  
606 ich fest von überzeugt, dass das jetzt ein Trend sein wird und viele Brettspielfirmen haben das  
607 auch ausprobiert und sind klaglos damit gescheitert. Und auf einmal waren die weg. Also es  
608 gibt so wenig Brettspiele inzwischen, wenn man sich die Neuheiten anschaut jedes Jahr. Allein  
609 ich teste ja ungefähr immer so zwischen 300-350 neue Brettspiele jedes Jahr und da ist vielleicht  
610 ein oder zwei Mal was dabei, was ne App-Unterstützung hat. Mehr isses nicht. Es ist kein Trend.  
611 Es ist keine Entwicklung. Ich hab mit vielen Brettspielverlagen auch gesprochen und die haben  
612 gesagt: „Wir sind so mit auf die Nase gefallen.“ Reine Brettspiele mit digitaler Unterstützung  
613 wollen die Leute nicht. Der Markt will das nich. Die haben gesagt, sie haben Umfragen gestartet  
614 und die Leute haben gesagt: „Ich hab so viel mit digitalen Medien zu tun. Ich sitz in meinem  
615 Büro vorm Bildschirm. Ich muss den ganzen Tag auf einen Bildschirm gucken. Ich will gerade  
616 nicht, dass meine Brettspiele auch nochmal nen Display haben. Ich will was Haptisches. Ich  
617 will Karten. Ich will Würfel in die Hand nehmen und ich möchte keinen Monitor haben. Kein  
618 Smartphone.“ Viele meiner Brettspielabendkollegen und -Kolleginnen machen halt eben auch  
619 so die Regel, dass man die Smartphones einfach am Eingang der Tür liegen lässt, damit keiner  
620 abgelenkt ist. Damit man nicht in dem Zug, bei dem dein Mitspielender dran is, ständig aufs  
621 Handy guckt. Also das ist ganz klar ne Entwicklung, die kontra dieser Bildschirmgeschichte ist  
622 und...ne. Also ich seh das nicht, dass Brettspiele da in naher Zukunft sehr digital werden. Diese  
623 reinen digitalen Umsetzungen sind wie gesagt einfach so Ersatzdroge. Jetzt gerade während der  
624 Coronazeit war das natürlich nen gutes Mittel. Wenn man sich nicht mehr treffen konnte, dann  
625 startet man natürlich auch nen Tabletop Simulator oder spielt Scythes in der Steamumsetzung,  
626 um eben dieses Brettspielgefühl wieder trotzdem nen bisschen einfangen zu können, weil wir  
627 uns halt nicht vor Ort in Echt in Person treffen können, um dieses Brettspielgefühl  
628 nachzumachen. Aber für mich hab ich gemerkt, dass ich das eigentlich gar nicht möchte.  
629 Sondern ich möchte dann lieber wirklich nen Videospiel spielen und warte dann lieber ab und  
630 spiel mit Leuten dann wieder am Tisch, wenns wieder möglich ist. Also ich seh da, dass die  
631 Welten sich nicht so sehr vereinen, wie vielleicht vor ein paar Jahren noch gedacht. (46:41)

632 **Daniel**

633 Spannender Einblick. Nen Einblick, der mich auch nen bisschen beruhigt. Ich möchte  
634 jetzt nochmal ganz kurz drauf eingehen, dass du ja jetzt seit 2019, wenn ich mich nicht  
635 ganz irre, in der „Spiel des Jahres“ Jury bist. Was hat dich dazu bewegt, Teil der Jury  
636 zu werden?

637 **Fritsch**

638 Naja, ich wurde gefragt, ob ich das möchte. Ich hab mich da jetzt nich beworben. Der Prozess  
639 läuft eben so ab, dass die Jury aus 10, 12...das ist beliebig, wie groß die Zahl is, aber momentan  
640 eben aus 10 Leuten besteht, die sich beruflich oder eben aus Kritikersicht mit Brettspielen  
641 beschäftigen. Und deswegen hab ich das schon länger verfolgt. Ich mach das ja jetzt schon ne  
642 Weile beruflich auch mit meinem Podcast und wurde dann gefragt, ob ich nicht Teil dieser Jury  
643 werden möchte und das war für mich eine Riesenehre, ne Riesenfreude. Hab mir das natürlich  
644 auch son bisschen erhofft, dass ich da eines Tages vielleicht mal mitmachen dürfte und war

645 total motiviert und begeistert dann, das auch machen zu dürfen. Also für mich...ich bin  
646 aufgewachsen mit diesem roten Pöppel. Also mit Spielen, die dieses rote Logo „Spiel des  
647 Jahres“ auf der Packung haben. Das war immer was Besonderes, immer was Magisches, für  
648 mich. Und jetzt Teil dieser Jury zu sein, ist großartig. Also ich bin sehr, sehr happy, dass der  
649 Verein mich gefragt hat und das ich da jetzt mitmachen darf. (47:57)

650 **Daniel**

651 Herzlichen Glückwunsch! So, also ich freu mich für dich. Aber anhand welcher  
652 Ansatzpunkte entscheidest du, ob ein Gesellschaftsspiel „gut“ oder „schlecht“ ist? Kann  
653 man das so einfach entscheiden?

654 **Fritsch**

655 Deswegen sind wir ja ne große Jury. Also natürlich is ne Brettspielerfahrung immer auch sehr  
656 subjektiv und auch sehr geprägt auch von den Erfahrungen, mit wem du dieses Brettspiel  
657 gespielt hast. Also ein Spiel zu kritisieren, das ist ja mein Beruf, fällt mir in der Videospielwelt  
658 deutlich einfacher, weil ich das ja für mich spiele. Bei nem Brettspiel hast du aber immer  
659 Mitspielende dabei und jeder ist ein anderer Spielertyp. Jeder reagiert anders auf bestimmte  
660 Sachen und beim Brettspielen müssen wir daher sehr oft mit sehr viel unterschiedlichen  
661 Menschen spielen. Und das tragen wir dann eben alles zusammen. Also unser Prozess sieht so  
662 aus, dass wir alle diese Spiele gestellt bekommen von den Verlagen, die spielen und spielen  
663 und spielen und spielen, und Notizen dabei machen, uns gegenseitig auch immer wieder  
664 auszutauschen. Wir haben nen internes Forum, bei dem wir eben übers ganze Jahr über  
665 diskutieren, welche Spielerfahrung wir mit diesem Titel gemacht haben und mit dem und mit  
666 jenem und dadurch entsteht dann eben im Laufe des Jahres ein sehr klares Bild, welche Spiele  
667 gut funktionieren. Und darum geht's im Endeffekt. Welche Spiele haben einen besonderen  
668 Reiz, haben eine besondere Wirkung, machen etwas Besonderes, machen etwas Neues oder  
669 sind einfach nur gute Spiele, die Menschen glücklich machen und miteinander Spaß haben  
670 lassen? Ja und das konnt ich mir vorher auch nicht so ganz vorstellen, wie das läuft. Aber dieses  
671 Jahr, mein erstes Jahr, hat gezeigt, dass wir da glaub ich nen sehr guten Prozess haben. Das,  
672 wenn zehn Menschen mit sehr unterschiedlichen Spielgruppen, mit sehr unterschiedlichen  
673 Spielerfahrungen und Spielgeschmäckern eben auch. Also wir sind ja nicht alles die zehn  
674 gleichen Menschen, die alle dieses eine Lieblingsspiel haben. Wir streiten uns auch  
675 leidenschaftlich über Spiele und sind auch komplett unterschiedlicher Meinung bei vielen  
676 Spielen, dass wir sagen: „Nein, diese Mechanik funktioniert doch nicht aus dem und dem  
677 Grund!“ Und dann sagen drei Andere: „Nein, bei uns war das genau das, was das Spiel zu was  
678 Besonderem gemacht hat, weil aus diesem und diesem Grund!“ Und dann wird darüber  
679 diskutiert und debattiert. Und da steckt so viel Leidenschaft und so viel Herzblut drin, dass wir  
680 am Ende dann hoffentlich immer zu einer demokratisch fairen Entscheidung dann auch  
681 kommen und das Spiel des Jahres küren. Das ist natürlich immer geprägt von den Erfahrungen,  
682 die wir da zu 10. machen. Momentan sind wir eben zehn Menschen, aber ich glaub anders geht  
683 es nicht. Bei so nem subjektiven Werk, wie Spiele es nun mal sind, ist es glaub ich trotzdem  
684 die beste Herangehensweise so als Jury ein Spiel zu küren am Ende. (50:40)

685 **Daniel**

686 Ja, ja glaub ich auch. Also da habt ihr euch was Kluges überlegt. Aber was muss ein  
687 Spiel für dich persönlich mitbringen, wenn ich da son bisschen weiterbohren darf, um  
688 für dich „Spiel des Jahres“ - Kandidat zu sein? Darfst du das sagen?

689

690

691 **Fritsch**

692 Puh, das ist ja nicht festgeschrieben. Ich sag mal, ich kann nicht beantworten, was ein Spiel des  
693 Jahres für mich ausmacht. Aber was gute Spiele für mich ausmachen, kann ich glaub ich so ein  
694 bisschen fassen. Es muss, ganz banal gesagt, es muss mich begeistern. Es muss mich packen  
695 und es muss mir irgendwie zeigen...und es muss mich überzeugen, dass es etwas Besonderes  
696 macht. Also wenn wir jetzt mal Pictures zum Beispiel nehmen, das ist das aktuelle Spiel des  
697 Jahres, da ist die Frage sehr einfach zu beantworten. Pack dieses Spiel aufn Tisch. Schnapp dir  
698 drei, vier Leute, mit denen du das spielst und du wirst sofort merken, warum wir uns für dieses  
699 Spiel entschieden haben, ja? Du musst nur die Leute beobachten, die dieses Spiel dann spielen.  
700 Alle sind hoch motiviert. Alle haben Spaß dabei. Es gibt keine unfairen Elemente, wo Leute  
701 danach irgendwie stinksauer sind oder so. Das ist einfach klar gewesen bei solchen Spielen.  
702 Also auch die anderen zwei Titel, die wir nominiert hatten. Das waren alles Kandidaten, wo  
703 man sofort dieses Gefühl hatte: „Ja. Klar. Das ist ein herausragendes Spiel. Das merkt man  
704 sofort. Es hat tolle Mechaniken. Es greift alles wunderbar ineinander. Das fühlt sich rund an  
705 und die Menschen haben einfach Spaß bei diesem Spiel, dieses Spiel zu spielen.“ Und das sind  
706 immer so die Momente, die man übers Jahr dann hinweg sucht. Und bei manchen Spielen  
707 kommen die tatsächlich auch erst sehr viel später. Also bei der ersten Partie funktioniert  
708 vielleicht noch nicht so ganz und dann spielt man das und auf einmal merkt man: „Wow, da  
709 entwickelt sich was, ja? Das ist ein Spiel, bei dem ich immer wieder zurückkehren möchte.“  
710 Ich kann nachts...auf einmal dreh ich mich um und denk: „Aha, vielleicht könnte man das auch  
711 nochmal so machen.“ Irgendwie bei Strategiespielen. Und hab auf einmal ne neue Idee, wie ich  
712 an dieses Spiel rangeh. Oder ich erlebe bei Spielen, dass ich dann merke: „Alles klar. Wenn ich  
713 das mit den zwei, drei Leuten spiele, auf einmal haben die auch diese Erfahrungen damit  
714 gemacht und auf einmal entwickelt sich das Spiel wieder in ne andere Richtung.“ Und so weiter  
715 und so fort. Also es ist gar nicht so in Worte zu fassen, was immer so diese besonderen Spiele  
716 ausmacht, aber man spürt es dann immer beim Spielen, dass da ein besonderes Spiel  
717 dahintersteckt. Und das sind so viele unterschiedliche Faktoren, aber im Endeffekt seh ich oder  
718 merk ich das eigentlich meistens darin, wenn ich die Mitspielenden beobachte. Und in ihren  
719 Augen kann man das eigentlich immer ganz gut ablesen, ob man da jetzt ein Spiel in der Hand  
720 hat, was vielleicht auch in die nächste Runde es schaffen könnte. (53:20)

721 **Daniel**

722 Bei Pictures muss ich dir auf jeden Fall recht geben. Da bin ich auch nen bisschen stolz  
723 auf mich, muss ich sagen. Weil auf der letzten SPIEL hatte ich die Aufgabe, für unseren  
724 Stream, den wir ja gemacht haben von der SPIEL, Spiele rauszusuchen noch spontan,  
725 die wir zeigen können. Und das ist eins von den Vieren, die ich dann nach der Suche da  
726 mitgebracht habe, weil ich gesehen hab: „Oh, das ist gut!“ Und mein Auge ist wohl auch  
727 das eines guten Kritikers.

728 **Fritsch**

729 Eben. Du hast es doch auch...beim Beobachten der Leute auf der Messe hat man gesehen:  
730 „Okay, das ist nen besondere Spiel. Da passiert was, was jetzt nicht an jedem Stand passiert.“  
731 Das ging mir auch so. Das hab ich da auch direkt gespürt, dass da was drinsteckt. Ja.“ (53:58)

732 **Daniel**

733 Wagen wir nochmal jetzt zum Abschluss, zum Abschied einen Ausblick in die weite  
734 Zukunft. Wo siehst du persönlich Gesellschaftsspiele in so fünf, zehn Jahren?

735

## 736 Fritsch

737 Es wär schön, wenn man so ne Kristallkugel hätte, gell? Also ich glaube, dass tatsächlich dieser  
738 Boom anhalten wird. Also ich glaube nicht, dass dieser Boom und dieser Hype, der international  
739 um Brettspiele gerade existiert, dass der groß abflauen wird. Das glaub ich nich. Der wird weiter  
740 anhalten, weil das sich gegenseitig eben auch befruchtet. Durch diesen Hype der letzten Jahre  
741 ist die Anzahl an Menschen, die sich dafür interessieren, natürlich größer geworden, was  
742 wiederum nen größeren Markt bedeutet, was wiederum bedeutet, dass BrettspielerfinderInnen  
743 motiviert sind, neue Spiele zu machen. Und Verlage wachsen. Also ich seh überall kleine  
744 Verlage, die vor zwei, drei Jahren eben noch ne ganz kleine Nummer waren, ein Spiel hatten  
745 und in den letzten Jahren durch die Messe, durch die Berichterstattung halt enorm gewachsen  
746 sind und auf einmal zu kleinen, großen Studios geworden sind, ja? Und mehrere Neuheiten pro  
747 Jahr rausbringen. Also die Anzahl der Spiele ist enorm gewachsen, aber eben auch die Qualität.  
748 Also so richtige, so richtige Gurkenspiele gibt's ganz selten mal noch. Also da find ich, ist die  
749 generelle Qualität der Spiele auch deutlich gestiegen. Und das wird ne Weile noch so angehen,  
750 glaub ich. Jetzt unabhängig von Corona wär das zumindest so gewesen. Und dann kommt  
751 sicherlich auch wieder ne Konsolidierungsphase. Das es dann zu viele Verlage wieder gibt, zu  
752 viele Spiele und der Markt sich dadurch quasi son bisschen wieder übersättigt. Und das ist so  
753 ne ganz typische Entwicklung wie bei der Videospielwelt auch. Immer wieder nen Hype, nen  
754 Boom und dann brichts wieder son bisschen ein, konsolidiert sich und wächst aber auf der Basis  
755 dann wieder weiter. Jetzt durch Corona ist des natürlich extrem schwer zu sagen, weil Corona  
756 die Brettspielwelt in besonderem Maße glaub ich nochn bisschen mehr geschädigt hat, als jetzt  
757 in der Videospielbranche. Die Videospielwelt geht relativ locker damit um. Die Produktion  
758 findet komplett digital statt. Die Leute arbeiten von zuhause einfach weiter, loggen sich ein.  
759 Die ganzen Sachen werden digital präsentiert. Da muss ich nicht groß auf ne Messe fahren. Bei  
760 der Brettspielwelt merkt man jetzt, dass des schon alles son bisschen in Warteposition ist dieses  
761 Jahr und ich glaube, dass wir diese Delle jetzt auch die nächsten Jahre spüren werden. Also das  
762 dieses Jahr ganz viel Spiele verschoben oder zurückgehalten werden von den Verlagen. Das  
763 fängt bei der Produktion an, die ganz oft in China und eben auch speziell in Wuhan stattfindet.  
764 Das es dort Lieferverzögerungen gibt. Das viele Spielefirmen jetzt vielleicht auch die  
765 Produktion umdenken, vielleicht auch wieder eher in Europa produzieren lassen wollen. Das  
766 Spieleverlage weniger Gespräche mit SpielentwicklerInnen führen, weil eben nicht klar ist, wie  
767 der Markt sich dieses Jahr entwickeln wird. Und das wird jetzt die nächsten Jahre langfristig  
768 auch zu sehen sein, dass da so ne Delle war dieses Jahr durch Corona. Und das ist ja noch nicht  
769 vorbei, also wir sind jetzt in ner Phase, wo es noch kein Heilmittel und kein Gegenmittel und  
770 keinen Impfstoff gibt. Die Spielemesse in Essen findet nicht statt. Die wird nur digital  
771 umgesetzt und Brettspiele rein digital zu präsentieren, wird halt deutlich schwieriger als jetzt  
772 ne GamesCom, die des relativ gut glaub ich digital hinkriegen wird. Und ob das nächste Jahr  
773 alles wieder so wie früher sein wird, dass man sich wieder treffen kann zum Spielen, das steht  
774 ja noch alles in den Sternen. Also von daher, um die Frage zu beantworten, glaube ich, dass es  
775 nen sehr, sehr großer Aufschwung gewesen wäre, aber durch Corona jetzt erstmal so ne richtig  
776 große Delle in der Brettspielwelt zu sehen sein wird für die nächsten drei, vier Jahre. Und dann  
777 wird's aber hoffentlich wieder aufsteigen, wenns nen Impfstoff gibt. (57:36)

## 778 Daniel

779 Dann seien wir einfach mal optimistisch und gucken, dass dann nach der Delle die  
780 ganzen guten Ideen, die sich angestaut haben, auf einen Schub kommen und darauf  
781 können wir uns freuen.

782

783

784 **Fritsch**

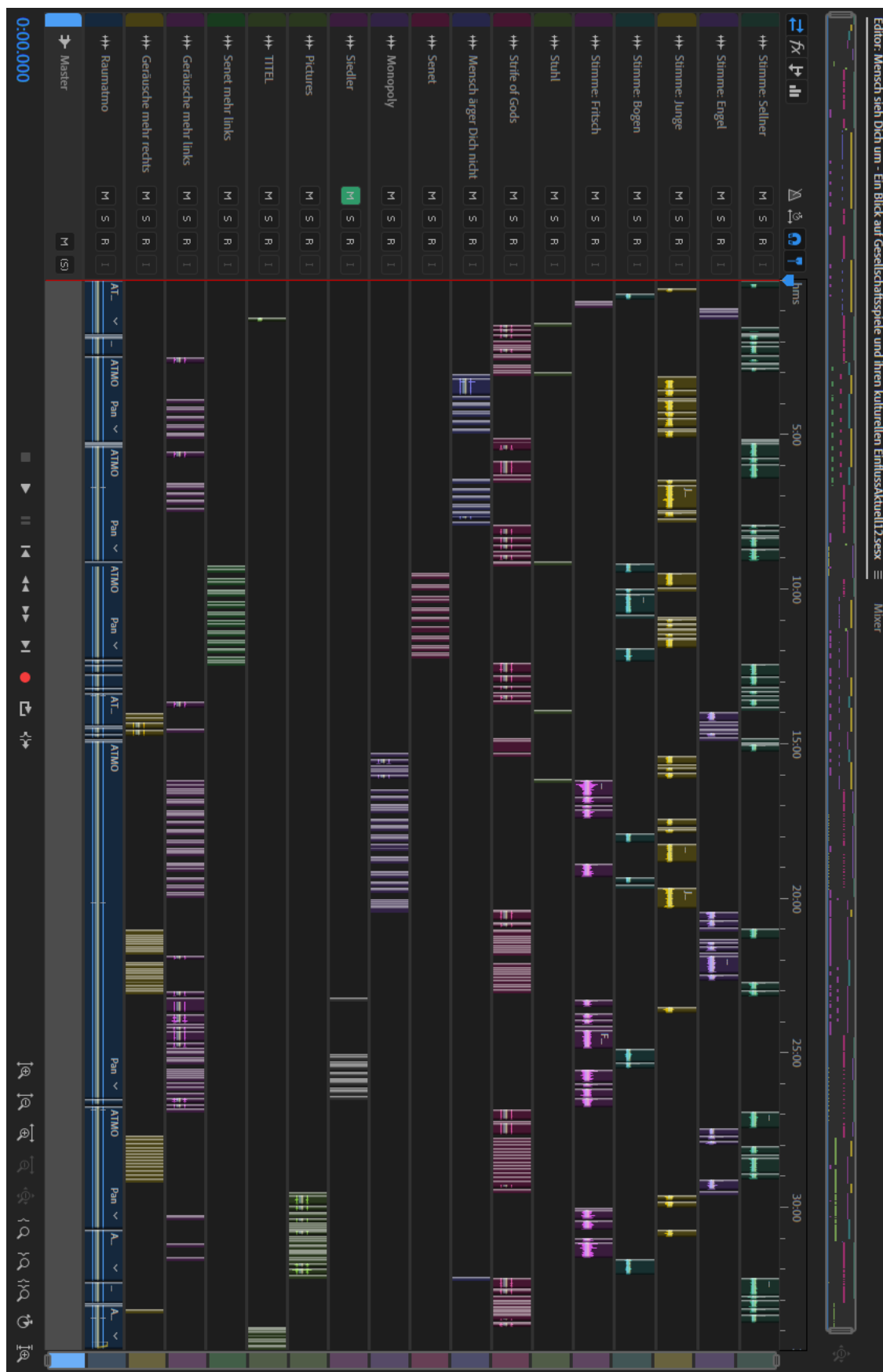
785 Ja. Ich hoffe, dass es nicht so allzu wenig weniger Spiele werden als die letzten Jahre. Das ich  
786 immer noch genügend Futter zum Testen und Spielen haben werde, ja. Für uns alle.

787 **Daniel**

788 Dann seien wir mal beide optimistisch und ich danke dir vielmals für deine wunderbaren  
789 Antworten auf meine wunderbaren Fragen. Danke dir!



### 9.3 Abb. 1: Screenshot des Ergebnisses der Postproduktion



## 10 Quellenverzeichnis

### 10.1 Literatur

#### A

**Alfons; Schädler, Ulrich; Ramírez Calvo, Ricardo** (2009): Das Buch der Spiele. Wien: LIT.

#### F

**Filz, Walter** (2007): Von der Digitalisierung bis heute. In: Udo Zindel und Wolfgang Rein (Hg.): Das Radio-Feature. Unter Mitarbeit von Wolfgang Bauernfeind. 2. Auflage. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft, S. 50 - 56.

**Friedrichs, Jürgen; Schwinges, Ulrich** (2016): Das journalistische Interview. 4. Auflage. Wiesbaden: Springer VS.

#### G

**Glönnegger, Erwin; Rüttinger, Johann** (2009): Das Spiele-Buch. Brett- und Legespiele aus aller Welt; Herkunft, Regeln und Geschichte. Neue, unter Mitarbeit von Claus Voigt aktualisierte, Auflage. Ravensburg: Ravensburger Buchverlag.

#### H

**Heuer, Jochen** (2017): Mini-Feature. In: Walther von La Roche und Axel Buchholz (Hg.): Radio-Journalismus. Ein Handbuch für Ausbildung und Praxis im Hörfunk. 11. Auflage. Wiesbaden: Springer VS, S. 169 - 172.

#### J

**Janisch, Jens** (2017): Feature. In: Walther von La Roche und Axel Buchholz (Hg.): Radio-Journalismus. Ein Handbuch für Ausbildung und Praxis im Hörfunk. 11. Auflage. Wiesbaden: Springer VS, S. 307 - 314.

#### K

**Kindel, Ambros** (2005): Recherchieren im Journalismus. In: Meinrad Rahofer, Claus Reitan und Heinz Pürer (Hg.): Praktischer Journalismus. Presse, Radio, Fernsehen, Online. 5. Auflage. Konstanz: UVK Verlag, S.113 - 125.

**Kobbert, Max Jürgen; Falkenberg, Karin; Museen der Stadt Nürnberg** (2018): Kulturgut Spiel. 2. Auflage. Petersberg: Michael Imhof Verlag.

**Krug, Hans-Jürgen** (2019): Grundwissen Radio. Eine Chronik des Massenmediums. München: UVK Verlag.

#### L

**Lindemann, Klaus; Bauernfeind, Wolfgang** (2007): Von den Anfängen bis zur Stereophonie. In: Udo Zindel und Wolfgang Rein (Hg.): Das Radio-Feature. Unter Mitarbeit von Wolfgang Bauernfeind. 2. Auflage. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft, S. 43 - 49.

## M

**Marchl, Johannes** (2017): Mit Mikrofon und Flash-Recorder richtig aufnehmen. In: Walther von La Roche und Axel Buchholz (Hg.): Radio-Journalismus. Ein Handbuch für Ausbildung und Praxis im Hörfunk. 11. Auflage. Wiesbaden: Springer VS, S. 439 - 450.

**Mast, Claudia** (2018): ABC des Journalismus. Ein Handbuch. 13. Auflage. Köln: Herbert von Halem Verlag.

**Mothes, Ulla** (2001): Dramaturgie für Spielfilm, Hörspiel und Feature. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft.

**Müller-Dofel, Mario** (2017): Interviews führen. Ein Handbuch für Ausbildung und Praxis. 2. Auflage. Wiesbaden: Springer VS.

## N

**Noelle-Neumann, Elisabeth; Schulz, Winfried; Wilke, Jürgen** (Hg.) (2009): Fischer Lexikon Publizistik. 2. Auflage. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch.

## O

**Overbeck, Peter** (2009): Radiojournalismus. Ein Handbuch. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft.

## R

**Rahofer, Meinrad; Reitan, Claus; Pürer, Heinz** (Hg.) (2005): Praktischer Journalismus. 5. Auflage. Konstanz: UVK Verlag.

**Rein, Wolfgang** (2007): Aufnahmegeräte. In: Udo Zindel und Wolfgang Rein (Hg.): Das Radio-Feature. Unter Mitarbeit von Wolfgang Bauernfeind. 2. Auflage. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft, S. 263 - 281.

**Rein, Wolfgang** (2007): Aufnahmen in Stereo. In: Udo Zindel und Wolfgang Rein (Hg.): Das Radio-Feature. Unter Mitarbeit von Wolfgang Bauernfeind. 2. Auflage. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft, S. 283 - 289.

**Rein, Wolfgang** (2007): Praktische Mikrofonkunde. In: Udo Zindel und Wolfgang Rein (Hg.): Das Radio-Feature. Unter Mitarbeit von Wolfgang Bauernfeind. 2. Auflage. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft, S. 247 - 252.

**Reumann, Kurt** (2009): Journalistische Darstellungsformen. In: Elisabeth Noelle-Neumann, Winfried Schulz und Jürgen Wilke (Hg.): Fischer Lexikon Publizistik. 2. Auflage. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch, S. 130 - 167.

**Roloff, Eckart Klaus** (1982): Journalistische Textgattungen. München: Oldenbourg.

## S

**Sauer, Moritz** (2007): Weblogs, Podcasting & Online-Journalismus. Beijing, Cambridge, Farnham, Köln, Paris, Sebastopol, Taipei, Tokyo: O'Reilly Verlag.

**Schamari, Birgit** (2017): Das Manuskript. In: Walther von La Roche und Axel Buchholz (Hg.): Radio-Journalismus. Ein Handbuch für Ausbildung und Praxis im Hörfunk. 11. Auflage. Wiesbaden: Springer VS, S. 23 - 28.

**Schwamberger, Johannes** (2014): Das Hörspiel: Geschichte einer Kunstform. Hamburg: Diplomica Verlag.

**Schwochow, Heide; Zindel, Udo** (2007): Äußere und innere Dramaturgie. In: Udo Zindel und Wolfgang Rein (Hg.): Das Radio-Feature. Unter Mitarbeit von Wolfgang Bauernfeind. 2. Auflage. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft, S. 149 - 164.

## V

**von La Roche, Walther; Buchholz, Axel** (Hg.) (2017): Radio-Journalismus. Ein Handbuch für Ausbildung und Praxis im Hörfunk. 11. Auflage. Wiesbaden: Springer VS.

**von La Roche, Walther** (2017): Fürs Hören schreiben. In: Walther von La Roche und Axel Buchholz (Hg.): Radio-Journalismus. Ein Handbuch für Ausbildung und Praxis im Hörfunk. 11. Auflage. Wiesbaden: Springer VS, S. 9 - 22.

## Z

**Zindel, Udo** (2007): Sprache im Feature. In: Udo Zindel und Wolfgang Rein (Hg.): Das Radio-Feature. Unter Mitarbeit von Wolfgang Bauernfeind. 2. Auflage. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft, S. 189 - 192.

**Zindel, Udo** (2007): Was ist Feature? In: Udo Zindel und Wolfgang Rein (Hg.): Das Radio-Feature. Unter Mitarbeit von Wolfgang Bauernfeind. 2. Auflage. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft, S. 20 - 41.

**Zindel, Udo; Rein, Wolfgang** (2007): Geräusche und Atmosphären. In: Udo Zindel und Wolfgang Rein (Hg.): Das Radio-Feature. Unter Mitarbeit von Wolfgang Bauernfeind. 2. Auflage. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft, S. 115 - 122.

**Zindel, Udo; Rein, Wolfgang** (Hg.) (2007): Das Radio-Feature. Unter Mitarbeit von Wolfgang Bauernfeind. 2. Auflage. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft.

**Zindel, Udo; Schwochow, Heide; Rein, Wolfgang** (2007): Das Interview. In: Udo Zindel und Wolfgang Rein (Hg.): Das Radio-Feature. Unter Mitarbeit von Wolfgang Bauernfeind. 2. Auflage. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft, S. 99 - 102.

## 10.2 Internet

### A

**Adellos Games** (2020): Strife of Gods: Tactical 2-5 Player Card Game. Online verfügbar unter: <https://www.kickstarter.com/projects/adellos/strife-of-gods-tactical-2-5-player-cardgame>, zuletzt aktualisiert am 14.08.2020, zuletzt geprüft am 05.10.2020.

**Adellos GmbH** (o.J.): Adellos Home – Adellos – Das Spiel. Online verfügbar unter: <https://adellos.de/>, zuletzt geprüft am 05.10.2020.

**Adellos GmbH** (o.J.): Regelwerk\_Deutsch\_21.09.pdf. Online verfügbar unter: [https://adellos.de/pdf/Regelwerk\\_Deutsch\\_21.09.pdf](https://adellos.de/pdf/Regelwerk_Deutsch_21.09.pdf), zuletzt geprüft am 05.10.2020.

**Adobe** (o.J.): Software zum Aufnehmen und Bearbeiten von Audio | Adobe Audition. Online verfügbar unter: <https://www.adobe.com/de/products/audition.html>, zuletzt geprüft am 05.10.2020.

**Audacity** (o.J.): Audacity® | Free, open source, cross-platform audio software for multi-track recording and editing. Online verfügbar unter: <https://www.audacityteam.org/>, zuletzt geprüft am 05.10.2020.

**Auna** (o.J.): MIC-900B Kondensator Mikrofon. Online verfügbar unter: <https://www.auna.de/Mikrofone/Studio-Mikrofone/MIC-900B-Kondensator-Mikrofon-Schwarz-Schwarz.html>, zuletzt geprüft am 05.10.2020.

### B

**Baumann, Jan** (o.J.): Samplerate (Hz und kHz), Auflösung (Bit) und Bitrate (kBit/s) für Musik und Audio - Jan Baumann. Online verfügbar unter: <https://www.baumannmusic.com/de/2012/sampleratehz-und-khz-aufloesung-bit-und-bitrate-kbits/>, zuletzt geprüft am 05.10.2020.

**Börsenblatt** (2020): "Ein Spiel ins Regal zu pferchen wird nicht langen". Online verfügbar unter: <https://www.boersenblatt.net/archiv/1804484.html>, zuletzt aktualisiert am 05.02.2020, zuletzt geprüft am 05.10.2020.

**Breuer, Hendrik** (2019): Brettspielmesse in Essen: "Da sind schon Freundschaften fürs Leben entstanden". Online verfügbar unter: <https://www.spiegel.de/netzwelt/games/spiel-2019-internationale-spieletage-locken-hunderttausende-nach-essen-a-1292533.html>, zuletzt aktualisiert am 24.10.2019, zuletzt geprüft am 05.10.2020.

## D

**Deutscher Kulturrat** (2015): Analoge Spiele in den Sammlungskatalog der Deutschen Nationalbibliothek aufnehmen. Deutscher Kulturrat fordert die Aufnahme von analogen Spielen in den Sammlungskatalog der Deutschen Nationalbibliothek. Online verfügbar unter: <https://www.spieleautorenzunft.de/files/public/Nachrichten-News/DKR%2015%2006%2024%20%20Analoge%20Spiele%20in%20den%20Sammlungskatalog%20der%20DNB%20aufnehmen.pdf>, zuletzt geprüft am 05.10.2020.

**Discord** (o.J.): Discord | Ein Ort zum Treffen und zum Unterhalten. Online verfügbar unter: <https://discord.com/>, zuletzt geprüft am 05.10.2020.

**Dr. Jens Junge** (o.J.): Jens Junge: Comics, Spiele, Digitale Transformation und Ludologie. Online verfügbar unter: <https://www.jens-junge.de/>, zuletzt geprüft am 05.10.2020.

**Duden** (2018): Fake News | Duden. Online verfügbar unter: <https://www.duden.de/node/44637/revision/44666>, zuletzt aktualisiert am 26.04.2018, zuletzt geprüft am 05.10.2020.

**Duden** (2018): Interview | Duden. Online verfügbar unter: <https://www.duden.de/node/71950/revision/71986>, zuletzt aktualisiert am 27.04.2018, zuletzt geprüft am 05.10.2020.

**Duden** (2018): stereofon | Duden. Online verfügbar unter: <https://www.duden.de/node/176421/revision/176457>, zuletzt aktualisiert am 18.05.2018, zuletzt geprüft am 05.10.2020.

## G

**game - Verband der deutschen Games-Branche** (o.J.): Kulturgut Digitale Spiele - game. Was sind digitale Spiele? Online verfügbar unter: <https://www.game.de/kulturgut-digitale-spiele/>, zuletzt geprüft am 22.09.2020.

**Grosser, Karsten** (2018): Von den Anfängen bis heute. Eine kurze Geschichte des Gesellschaftsspiels. Osnabrücker Zeitung. Online verfügbar unter: <https://www.noz.de/deutschland-welt/gut-zu-wissen/artikel/1562804/kulturgut-spiel-eine-kurze-geschichte-des-gesellschaftsspiels>, zuletzt aktualisiert am 11.11.2018, zuletzt geprüft am 05.10.2020.

## I

**Insert Moin** (o.J.): Insert Moin - Der Spiele-Podcast zum Frühstück. Mit Anne, Micha, Manu, Nina und illustren Gästen aus der Videospielbranche. Online verfügbar unter: <https://insertmoin.de/>, zuletzt geprüft am 05.10.2020.

**Institut für Ludologie** (o.J.): Institut für Ludologie - Spielwissenschaften. Online verfügbar unter: <https://www.ludologie.de/>, zuletzt geprüft am 05.10.2020.

## K

**Kant, Immanuel** (1803): Über Pädagogik. Hg. v. Friedrich Theodor Rink. Königsberg. Online verfügbar unter: [http://www.deutschestextarchiv.de/kant\\_paedagogik\\_1803/49](http://www.deutschestextarchiv.de/kant_paedagogik_1803/49), zuletzt geprüft am 05.10.2020.

## L

**Langenscheidt** (o.J.): feature - Deutsch-Übersetzung - Langenscheidt Englisch-Deutsch Wörterbuch. Online verfügbar unter: <https://de.langenscheidt.com/englisch-deutsch/feature>, zuletzt geprüft am 05.10.2020.

**Langenscheidt** (o.J.): recherche - Deutsch-Übersetzung - Langenscheidt Französisch-Deutsch Wörterbuch. Online verfügbar unter: <https://de.langenscheidt.com/franzoesisch-deutsch/recherche>, zuletzt geprüft am 05.10.2020.

## M

**Medienstiftung der Sparkasse Leipzig** (o.J.): Axel-Eggebrecht-Preis. Stiftungen der Sparkasse Leipzig. Online verfügbar unter: <https://www.leipziger-medienstiftung.de/de/medienpreis/axel-eggebrecht-preis/>, zuletzt geprüft am 05.10.2020.

## R

**Radio Triquency** (o.J.): Radio Triquency - Das Campus Radio der Technischen Hochschule Ostwestfalen-Lippe. Online verfügbar unter: <http://triquency.de/>, zuletzt geprüft am 05.10.2020.

**Redaktion Spielpunkt** (2020): Brettspiele-Messen im Corona-Jahr: Eine Übersicht für 2020. Online verfügbar unter: <https://spielpunkt.net/brettspiele-messen-corona-jahr-uebersicht-2020/>, zuletzt aktualisiert am 01.06.2020, zuletzt geprüft am 05.10.2020.

**Redensarten.net** (2017): In der Zwickmühle stecken. Online verfügbar unter: <https://www.redensarten.net/zwickmuehle/>, zuletzt aktualisiert am 17.07.2017, zuletzt geprüft am 05.10.2020.

**Redensarten.net** (2017): Klein beigegeben. Online verfügbar unter: <https://www.redensarten.net/klein-beigegeben/>, zuletzt aktualisiert am 17.07.2017, zuletzt geprüft am 05.10.2020.

**Riedlberger, Peter** (2007): Zooloretto wird Spiel des Jahres. Online verfügbar unter: <https://www.heise.de/tp/features/Zooloretto-wird-Spiel-des-Jahres-3414105.html>, zuletzt aktualisiert am 25.07.2007, zuletzt geprüft am 05.10.2020.

## S

**Schaal, Simone** (2019): SPIEL '19 – Messebericht der internationalen Spieltage 2019 (Teil 1). Online verfügbar unter: <https://die-besten-familien Spiele-gesellschaftsspiele.de/spiel19-messebericht-essen/>, zuletzt aktualisiert am August 2020, zuletzt geprüft am 05.10.2020.

**Schrapers, Harald** (2019): Brettspiel und Kulturkritik. Tag der Brettspielkritik · Teil 4. Online verfügbar unter: <https://www.spiel-des-jahres.de/brettspiel-und-kulturkritik/>, zuletzt aktualisiert am 29.08.2019, zuletzt geprüft am 05.10.2020.

**Spiele-Autoren-Zunft e.V.** (o.J.): Startseite – SAZ. Online verfügbar unter: <https://www.spieleautorenzunft.de/>, zuletzt geprüft am 05.10.2020.

**Spiele-Autoren-Zunft e.V.** (2017): Spiele in den Sammlungskatalog der Deutschen Nationalbibliothek! Online verfügbar unter: <https://www.spieleautorenzunft.de/files/public/Dokumente-DE/Initiatoren%20-%20Spiele%20in%20den%20Sammlungskatalog%20der%20DNB.pdf>, zuletzt geprüft am 05.10.2020.

## W

**WHO | Europa** (o.J.): WHO/Europa | Ausbruch der Coronavirus-Krankheit (Covid-19). Online verfügbar unter: <https://www.euro.who.int/de/health-topics/health-emergencies/coronavirus-covid-19>, zuletzt geprüft am 05.10.2020.

**Wortbedeutung.info** (o.J.): Gesellschaftsspiel: Bedeutung, Definition, Übersetzung - Wörterbuch Wortbedeutung.info. Online verfügbar unter: <https://www.wortbedeutung.info/Gesellschaftsspiel/>, zuletzt geprüft am 05.10.2020.

## Z

**ZEIT ONLINE** (2020): Coronavirus: Bund und Länder beschließen Kontaktverbot | ZEIT ONLINE. Online verfügbar unter: <https://www.zeit.de/politik/deutschland/2020-03/bund-und-laender-verstaendigen-sich-auf-kontaktverbot>, zuletzt aktualisiert am 22.03.2020, zuletzt geprüft am 05.10.2020.

**Zencastr** (o.J.): Zencastr. Online verfügbar unter: <https://zencastr.com/>, zuletzt geprüft am 05.10.2020.

**Zoom** (o.J.): H1 Handy Recorder | Zoom. Online verfügbar unter: <https://www.zoom.co.jp/products/handy-recorder/h1-handy-recorder>, zuletzt geprüft am 05.10.2020.

## 10.3 Abbildungen

**Abb. 1: Screenshot des Ergebnisses der Postproduktion.** S. 169. Aufgenommen von Daniel Staubesandt am 05.10.2020.

## 11 Eidesstattliche Erklärung

Hiermit versichere ich an Eides statt, dass ich die vorliegende Arbeit eigenständig, ohne fremde Hilfe und ausschließlich unter Zuhilfenahme der im Quellenverzeichnis angegebenen Hilfsmittel angefertigt habe. Textpassagen, die wörtlich oder dem Sinn nach auf Publikationen, Vorträgen oder Werken anderer Autoren beruhen, sind als solche kenntlich gemacht. Die Arbeit wurde bisher keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt und auch noch nicht veröffentlicht.

Lemgo, den 05.10.2020

Daniel Staubesandt

A handwritten signature in blue ink that reads "Daniel Staubesandt". The signature is written in a cursive style and is placed on a light blue rectangular background.